MagazinNES

MagazinNES No. 16
Año 6 No. 2
Jul-Dic 2012

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo

HEAVY BARREL
UN ARMA DE ARMAS TOMAR
(Y LOS MALOS LA QUIEREN)

Guia MagazinNES
Bestias Alteradas
-Primera Parte-

NACION NES
Catedral de San Basilio

Reportaje Especial:
Los Escenarios de Bonus
- Primera Parte -

PROHIBIDA SU VENTA



EL TREPIDANTE E INESPERADO REGRESO DE
Grand Theftendo

Fruiticide
CÓCTEL DE FRUTAS PELEONERAS

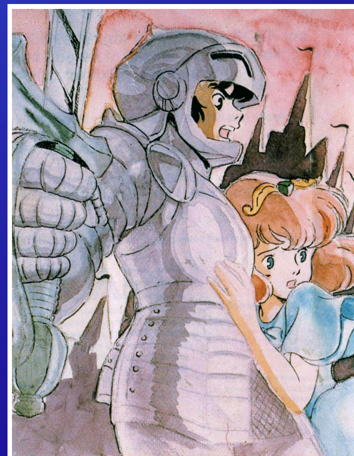
MagazinNES
magazinnes.blogspot.com


MARIO
067800
×32
WORLD
1-4
TIME
232



Indice

PAGINA



BAJO LA LUPA

Un cuarteto de Tortugas, un cuarteto de guerreros medievales, y un par de patos cuyas patas sumadas dan un cuarteto, se ponen al servicio de la sección.

A todos ellos, cuatro veces gracias.

Pag 4



TOP 10 Carrazos

Desde el humilde Cadillac, hasta exóticos coches multi tarea, la sección se engalana presentando esta feria del auto.

Si hay chicas o no que acompañen a la sección, eso tendrás que averiguarlo leyendo este TOP a toda velocidad.

Pag 36

Nación NES

La catedral de San Basilio



¡Los Rusos tiran la casa por la ventana! o eso parece con este sitio archireconocido ¡que ponen en órbita! (chance llegue a la luna).

Pag 38

CONSTRUCCIONES

Arcadia NES

Si tú como yo fuiste de los que de niño soñaba con tener una Arcadia "aparcada" en la sala de su casa, hoy te traemos la historia de como un video jugador hizo posible este sueño. Mucha imaginación y creatividad, mucho diseño, pero sobre todo muchas ganas y dedicación para así tener una Arcadia NES corriendo a toda potencia.



Pag 33

Pag 13

El Anecdotario



Greg Iz-Tavarez nos cuenta una de las anécdotas más espinosas durante la creación de **MC Kids**. Seguro luego de esto no pondrá pie en el restaurante de la M ni siquiera para pasar al baño.



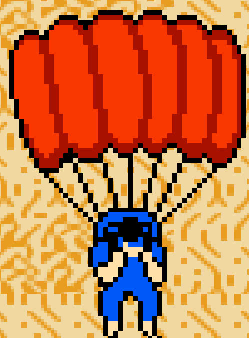
MARCAS REGISTRADAS

HAL LABORATORY INC

Creadora de uno de los personajes clave del sistema **NES** (Kirby), Hal Laboratory Inc se cuela por la puerta dimensional para hacer acto estelar en la sección de las Marcas Registradas.

Pag 24

EDITORIAL



Si bien podría creerse que una consola de 5 generaciones atrás tiene muy poco que ofrecer en estos días, la realidad es que, muy a pesar de las ventas estratosféricas de las consolas de generaciones recientes (que reflejan las preferencias y tendencias de los jugadores actuales), de los millones que juegan en decenas de títulos de género diverso en línea, de los dispositivos móviles que día a día ganan adeptos y refrendan su sobrenombre de productos de consumo masivo (sin tomar en cuenta lo sumamente demandantes de tiempo que todo ello resulta) y, pese a un "etcétera" que pulverizaría el poco mercado que pudiese quedar en pos de un sistema viejo, aún habemos jugadores deseosos de seguir redescubriendo la consola NES (algo de entre ella sin embargo, y no me dejarán mentir, sigue vigente en algunas de estas tecnologías de entretenimiento, por ejemplo con los juegos descargables), y suponiendo que fuese pobre lo que se produjese para ella (casi todo ello en modalidad "fan"), considero que es suficiente para que un medio de comunicación como MagazinNES siga existiendo, como una brújula de tales contenidos para que tú también puedas experimentar la exquisitez de ese mundo, incidiendo sobre ella siempre con el fin de tener entretenimiento, no solo los que tuvimos la oportunidad de tenerla/jugarla cuando niños/jóvenes, también para quienes no la tuvieron o que, de hecho, tenían otro tipo de intereses.

Y bueno, hablar de estas cosas en pretérito y, hacer remembranza, funciona para una nota editorial, que para lo restante es mejor ir directo al campo donde se libra esa batalla: ¡Bienvenido soldado a este nuevo número de MagazinNES!

TYGRUS



EN PORTADA

HEAVY BARREL



El enemigo nos quiere fuera de acción cuanto antes

¿Qué puede ser más peligroso que detentar un poder mortal cuando se tiene en las manos el arma bélica más poderosa jamás creada por el hombre?... respuesta: que tal poder esté en manos de gente que sí tenga la voluntad de usarla para causar mal y destrucción.

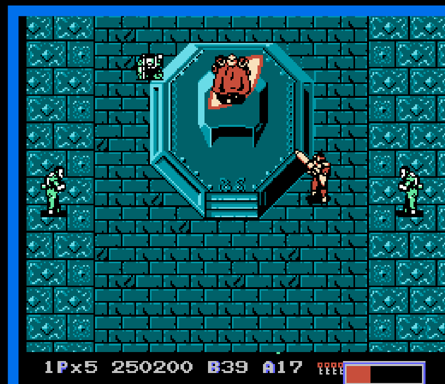
Unos peligrosos mercenarios han conseguido infiltrarse a un peligroso complejo militar de 7 niveles donde se ubican unos peligrosos misiles, tan peligrosos que pondrían al mundo entero en peligro inminente (abusar de la palabra "peligro" es parte del efecto psicológico que la palabra "peligro" de este comentario busca crear). Pero lo que estos pillos no saben es que dentro de este mismo cuartel se halla un arma experimental asimismo peligrosa: el **Heavy Barrel** (¡que bueno que sus espías no la descubrieran!), la cual ha sido desmantelada en 6 partes por uno de los técnicos antes del incidente, y que guarecida bajo llave ayudará al héroe (o sea tú) a limpiar la casa de esta escoria.

Hoy tenemos en portada un juego de guerra que no fue tan popular como se le ambicionó, y eso no quiere decir que se trate de un "joya poco conocida", más bien yo diría que es una oveja negra, pues tratándose de un producto de la grandiosa DATA EAST, deja mucho que desear (su aparición en portada, para aclararlo de una vez, se debe a uno de los propósitos ya esclarecidos en los espacios editoriales: hablar de juegos que dan testimonio del Sistema, no solo por popularidad o impopularidad, sino porque están escritos en la historia de la infancia de muchos, indistintamente de lo técnicamente jugables que puedan ser).

Al ser la perspectiva de **Heavy Barrel** de 3/4 aérea, obliga al jugador a ejercer mucha presión sobre la cruceta en los 4 puntos cardinales (aunque curiosamente sean las diagonales la clave del juego), lo que a la larga se siente "fatigoso". En el juego solo hay 2 tipos de soldados: el regular que es color verde, y el que porta una llave para abrir las cajas con premios, que es el rojo. Vehículos también hay pocos, no se diga que los jefes no son todo lo espectacular que llegan a ser en otros juegos de guerra, ni tampoco hay algo como "estrategia" que le de reto al juego (avanzar y regresar el scroll mata mucho de su atractivo). Las armas son pocas también, y si se tiene la suerte de armar el **Heavy Barrel**, el juego más bien parece un escenario de bonus. Lo que personalmente considero más grave de este juego es la velocidad: todo va a un ritmo lento, y la música hace de esta faena algo poco disfrutable.



Para concluir, decir que el juego es para 2 jugadores simultáneos: una de esas fórmulas probadas que dan si no estrictamente buenos juegos, al menos sí buenos recuerdos de camaradería, y eso es cosa de ya agradecer: ¡viva la nostalgia!



No hay malo que no huya del poder del Heavy Barrel

Darkwing Duck



Bajo la lupa

Por: Tygrus



La sombra de ***Darkwing Duck*** se cierne silente pero opresiva por el sistema **NES**. Y no por su pantalla de presentación, sino por un detalle remarcable en su haber. ¡Allá vamos mundo necesitado de héroes azules! O con un sombrero de ala.

SOMBRAS DEL PASADO

De las creaciones para **NES** arregladas entre ***Disney-Capcom*** hay poquísima cosa que objetar: la mayoría coinciden en que no se pudo dejar en mejores manos caricaturas como ***Chip & Dale***, ***The Little Mermaid***, ***Duck Tales***, o en este caso ***Darkwing Duck***.

Sin embargo, supongo que hay una anécdota interesante detrás del desarrollo de **Darkwing Duck**, pues para ello **Capcom** tomó prestado un huevo de oro de su gallina favorita: ***Megaman***, y con él moldea este título. Bueno o malo, eso parecen juzgarlo algunos muy duramente, pues o lo vieron como un modo fácil de hacer dinero, o como un modo inusual de mal hacer una copia de **Megaman**, pues desde esa óptica no cuenta con el atractivo del héroe de Monstruópolis (particularmente por la variedad de armas).

En el otro punto de la observación, estamos los que preferimos describir el juego tratando de mostrar las cosas que ofrece, y espero que eso pueda ayudar a quien quiera jugarlo o lo mueva el interés, a tener un mejor juicio al respecto, al final, si es divertido o no, es lo único que debería importarnos, ¿cierto?...

EL CHISTE DE LOS PATOS

Por la Ciudad se pueden oír los gritos desesperados de los pato-ciudadanos clamando por ayuda. Es cuando **Darkwing Duck**, y su camarada **Launchpad** (**McQuack**), se dan a la tarea de socorrer estas almas desprevenidas de San Canario, a quienes los secuaces de Picacero están poniendo en agudo peligro.

El juego comienza con 3 niveles de trama a ser elegidos a voluntad: *el puente*, *la ciudad*, y *las alcantarillas*. En estos niveles empezamos a probar lo que **Darkwing** puede hacer, como por ejemplo colgarse de garfios, cornisas, y otras salientes. Los enemigos también nos dan algunas lecciones: los que hacen disparos y se escudan podremos eliminarlos con disparos cuando estén descubiertos y a su vez nosotros podremos usar la capa (oprimiendo la dirección arriba en el control) para cubrirnos de tales balas. Hay por el juego regados escenarios de Bonus para sumar puntos.

Al cumplir estas 3 misiones otras 3 se activan: *el bosque* (escenario que me parece el más familiar a los juegos de **Megaman**), *los almacenes del muelle*, y *la torre* (esta última con un jefe un poco más intrincado); en estas misiones seguimos el ritmo de la acción que traíamos, algunos enemigos ahora solo son vulnerables en ciertos puntos del cuerpo, así que hay que hacer uso de técnicas como agacharse para esquivar/disparar, o saltar y atinar a la cabeza. Al concluir estos escenarios llegamos al nivel final: *la fortaleza flotante de Picacero*, y ahí concluye la aventura.

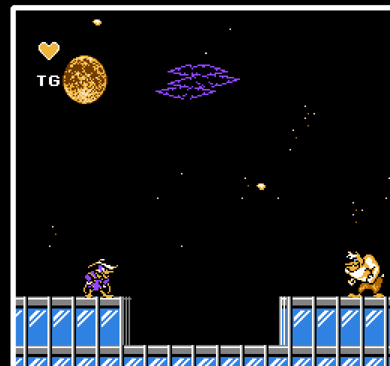
Existen tres tipos de arma (intercambiando una con el botón select): Heavy Gas (un estampido), Thunder Gas (dos pequeños rayos en diagonales), y Arrow, que sirve como escalón al impactar con algo.

Música. La tonada de la caricatura está presente, y el resto de las melodías se parecen a ella (aunque ¿qué clase de chiptunes entre los juegos de **Capcom** no se parecen?).

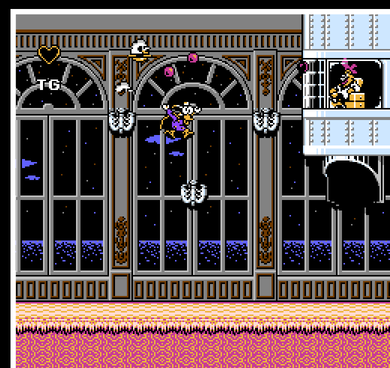
Con 7 niveles de acción (y un par de rutas alternas), todos ellos muy parejos en su dificultad, tenemos un juego corto: ese sería, para mí, el más grave defecto.

EL ALA ES GRANDE, PERO EL PICO TAMBIÉN

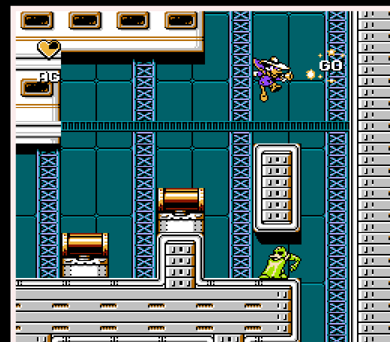
En esencia, el juego recicla ciertamente el entorno de la saga **Megaman**, es corto y bien podríamos referirlo como un pequeño espasmo en la memoria de la misma saga del popular robot, pero otra serie de atributos, como el modo más dependiente de las plataformas para avanzar, la forma en cómo se avanza por esas plataformas, y el arte del disparo y la capa, sin contar su apego y carisma a la caricatura, no solo lo hacen distinto en su estructura de juego, sino también tan disfrutable como cualquiera de los juegos de **Disney**.



De noche todos los patos son pardos. Y lobos

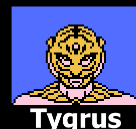


Picacero nunca juega limpio



Sospecha de todo rincón, podrías hallar ¡BONUS!

Darkwing Duck es mi juego favorito de **Disney**, no solo por tomar prestado el motor gráfico de los juegos de **Megaman** (de los que soy fan): me gusta el reto que brinda (medio/fácil) para un rato agradable, aunado al carisma que **Capcom** supo darle para referenciarlo a Disney y a su magia ahí habida.



Tygrus

King's Knight



Bajo la lupa

Por: Tygrus



Cuando el jugador promedio, culto en esto de los video juegos y apasionado por las historias de éxito y fracaso, escucha el nombre de **SQUARE SOFT**, al instante se le viene a la mente, por asociación, el juego de *Final Fantasy*. Y de ahí podemos decir cuantas miles de cosas queramos; pero en la cara oculta de ese legado un título yace en la tumba como parte del sacrificio ofrendado para tal odisea, su nombre: *Kings Knight*. Y para aquellos que no supieron lo uno, ni les importe lo otro, también deseo que la reseña que sigue les resulte placentera.

UNO PARA TODOS

En el reino de Izander, la princesa Claire ha sido raptada por el Dragón que asola la comarca. El Rey ha comandado a 4 guerreros, cada uno con características únicas, el rescate de la chica, pero antes, cada uno de ellos deberá probar su valía para tamaña proeza.

Ellos son: el caballero Ray Jack, quien siendo el más experimentado y, poseyendo armas poderosas, irá a la cabeza del grupo; el hechicero Kaliva, quien es un excelente mago y tiene buenas habilidades para el salto (así lo cuenta la historia); sigue el monstruo Barusa, cuyo fuerte es la defensa; y por último el ladronzuelo Toby, cuya juventud lo hace, como es de imaginar, el más rápido del cuarteto.

Como dije, antes de ir por ahí echando montón a cuanto granuja veamos, cada héroe debe bien lograr su propia jornada, con eso el juego ofrece 4 niveles a transcurrir en modo individual, para finalmente reencontrarse en equipo en el nivel final. Sí, el juego es, desde cierta óptica moderna, muy corto, tomando en consideración que los escenarios se suceden en un estilo de shooter vertical con avance en automático. Terminarlo es otro cantar.

Destacaré del juego su música: es sencilla y adecuada al tema medieval del juego, por ello mismo espléndida (fue realizada por **Nobuo Uematsu**, célebre por **Chrono Trigger**).

Este juego, como yo lo interpreto, es una clase de shooter-RPG, pues no solo hay que ir disparando a los cientos de objetos como rocas, palmeras, montañas, enemigos, y demás, sino que también hay que procurar, dentro de todo ese caos de destrucción masiva, descubrir, tomar, y sobre todo interpretar el rol que desempeñan los items, parte crucial del planteamiento (importante leer el manual).

TODOS PARA UNO

Sucediendo tantas cosas en pantalla, y habiendo interacción de sobra, sorprende que no se abuse de las drásticas ralentizaciones y parpadeos que encontramos en algunos shooters (eso sí, un control con accionadores turbo es más que recomendable): eso es genial.

Pero bien, lo primordial es buscar el elemento que cada uno de los personajes requiere, incluso por debajo de la tierra, ya que hay ocultas por el escenario algunas escaleras que conducen a túneles donde peligrosos y grandes enemigos no gustan de ser molestados. No menos importante es aumentar los 4 indicadores de cada personaje: fuerza, defensa, velocidad y salto, indicadores que crecen en hasta 5 niveles (lo ideal es llegar al nivel final con los 20 niveles en cada personaje).

Importante aclarar que, si alguno de los personajes se pierde, el juego no se puede terminar, los demás héroes podrán seguir jugando solo para aumentar sus talentos (continuar, por cierto es otro de esos misterios que lo hacen RPG), y hay que sumar que todos ellos DEBEN hallar el elemento que les corresponde para hacer su ataque especial, o el nivel final será impasable, así que ya sabes, la gloria aguarda a quienes superen estos obstáculos.

En resumen, el juego parece ofrecer mucho, y de cierto modo si le mira con perspectiva de shooter algunos le encuentren un encanto: eran otros tiempos cuando se lanzó al mercado, en que el RPG no estaba completamente definido, y esta propuesta de "RPG" (así, entrecomillado) presenta bases interesantes, aunque algunos le llamemos "los pininos de **Square** en su camino a *Fantasía Final*".

Así pues, el pebetero en el altar de los sacrificios y los recuerdos hoy se enciende nuevamente para conmemorar esta aventura, y el homenaje póstumo se cierra con trompetas de un glorioso himno final.



La unión hace la fuerza



En las catacumbas abundan los espectros, dragones, y los murciélagos guardianes



Hay que hacer saltar las rocas si tesoros hay que hallar

Con un juego así de simple se hace tópico hablar del pasatiempo, pero saber que hubo algunas particularidades dentro y fuera de él, genera un interés algo sostenido (con todo y que lo del RPG quede desclasificado), de esas cosas que al Sistema NES le acentúan el recuerdo: jugar también tiene sus detalles extra oficiales.



Tygrus



Teenage Mutant Ninja Turtles III

Por: Tygrus



Son tantas las cosas que se apretujan en un comentario cuando de por medio están las Tortugas Ninja, que para comenzar (y alentar al lector a seguir leyendo esta reseña), tenemos aquí uno de los mejores juegos del sistema NES del que podamos tener recuerdo. Y así, con esa promesa (y el preámbulo ya establecido), los invito a las cloacas para descubrir los detalles que nos permitan alcanzar la cima antes prometida.

TODAS LAS TORTUGAS VAN AL CIELO

Todo parece un día de asueto perfecto para nuestras amigas las Tortugas Ninja: playa, arena, sol, televisión, los caparazones bien tostados, pizzas en menos de 30 minutos, y un envidiable bronceado verde clorofila cuando, de pronto, un ominoso "interrumpimos este programa"...

Nada más y nada menos que Destructor está en televisión, y ha capturado a April O'Neil para desafiar a las tortugas, además de que con unos cuantos pases mágicos (seguramente enseñados por David Copperfield) ha puesto en suspenso toda la ciudad: sí, ¡la isla de Manhattan ahora flota entre nubes! Ni tardas ni perezosas las tortugas se cubren los ojos con mascadas de colores para ocultar sus identidades secretas, y van al rescate de su amiga. Ahh sí, y también para hacer estudios topográficos a la Isla de Manhattan.

EL QUE ES TORTUGA, DONDE QUIERA ES VERDE

Ya desde la segunda parte de las Tortugas Ninja muchos jugadores quedaron fascinados con el género de juego que **Konami** ofrecía: *Beat 'em up* tupido y duro, no se diga que permitir que dos jugadores jugasen simultáneamente le hacía ganar seguidores.

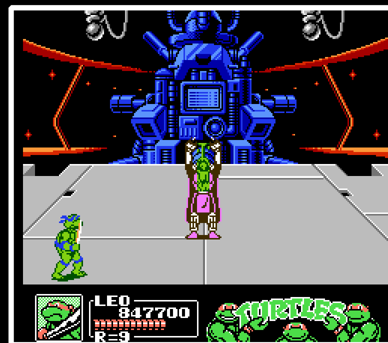
Bueno, pues para esta tercera parte se repite la receta: un juego *beat 'em up* "arcade" (o sea de acción rápida como en las maquinitas, sin prestar mucha atención a hacer el juego escalable más allá del reto por niveles que cualquier juego de esta categoría ofrece), con buenos gráficos (bueno, al menos las tortugas no se ven fuera de línea como en la caricatura, pero es que dicen que la tele engorda), música "guapachosa" por tratarse de las fiesteras tortugas ninja (con uno que otro son tétrico cuando los malos, especialmente Destructor, hacen acto de presencia/desaparición), y sobre todo una experiencia de juego más disfrutable que su antecesor por la variedad de ataques entre tortugas, los escenarios con trampas y detalles, y un decente número de misiones, con sus respectivos cortos entre escenas que llaman al atención. Sin duda, de todo ello, lo más significativo es que cada una de las 4 tortugas tiene un ataque especial, que es más poderoso que los ataques normales pero que resta energía cuando se le usa.

Entre sus contras, lo que suele pesarle a la mayoría de los juegos de pelea callejera: linealidad. Otro aspecto no muy gratificante es que, cuando solo queda una rayita de energía, uno puede usar los ataques especiales indiscriminadamente, matando mucho del reto del juego y haciéndolo relativamente fácil.

TRAJE DE TORTUGA: ME LO LLEVO PUESTO

Este tipo de juegos "limpia pantallas" se juegan mejor a dobles (¡y tiene robo de vidas!), aunque aquí también le ayuda sobremanera que haya bastante variedad de soldados del pie, y que tenga un buen surtido de jefes, algunos incluso no tan frecuentes en la caricatura (lo que habla de que **Konami** sabía en qué se metía), como por ejemplo *Slash*, o *Dirtbag*, no se diga el par de cerdos *Bebop* (quien por alguna razón lleva una extraña cadena-bola en la cabeza) y su compinche Rocksteady, ¡sí!, porque parece que aquí fue donde Noé desembarcó a sus animalitos, hasta un lagarto, y una tortuga dientes de sable alcanzaron cupo.

Y bueno, ahora que ya hemos bosquejado el juego, es menester abrir otra página para llenarla de hipótesis y teorías sobre su fenómeno; sé que muchos dirán que el mérito de este título no es tanto como lo es del segundo, y tendrán razón en ello si el factor nostalgia está de por medio y aplicamos otras reglas para tal juicio, sin embargo, espero eso no prive a tales personas de seguir disfrutando de la lectura de tan magníficos personajes.



Por fin veremos a Destructor tomar una sopa de su propio chocolate



No me veas así Leonardo, fueron los programadores de Konami quienes racionaron la pizza



Terapia de choque, dijo el doctor



El crimen en Manhattan ha escalado tanto que hasta se le puede ver por las nubes

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III -- EL FENÓMENO

"HOLLY WACAMOLEE"

Las artes marciales, así como tuvieron su buena racha en el cine, la tuvieron en el sistema **NES**. Títulos como la saga **Double Dragon**, algunos de la camada **Kunio**, u otros más para **Famicom** que no llegaron al resto del mundo, dan un firme testimonio de ello (estos últimos, creo yo, no llegaron al resto del mundo no por no ser costeables, más bien porque no había estudios de mercado, modelos de negocio, y esas cosas que hoy en día sí se ponen en juego).

Con la saga de las tortugas ninja llegando a su fin en el sistema **NES**, **Konami** echa una mirada al pasado de la serie, y echa por la ventana lo que quedaba de la casa (por supuesto, hay que guardar la ventana para la siguiente casa de 16 bits), ofreciéndonos este juego que, como diría Arjona, en su momento fue festivo por ser de aniversario, pero aquí resulta de completa graduación.

El fenómeno de las Tortugas Ninja está más que escrito sobre (al menos) una generación; y aunque cliché, hay algo sobrado de ello que a muchos atrajo la atención por sobre todo ese mundo infante, de villanos simpáticos antes que verdaderamente maléficos, y de héroes más fiesteros antes que mortalmente marciales, que no por ello pierde su estampa marcial, menos aún en los video juegos.

Que algo sea fenomenal, así, con ese sentido único y excepcional, también significa que de vez en cuando también sea poco conocido (extraña paradoja que aquí aplicaría), y en este caso no porque el producto haya sido mediocre, sino porque con la colisión de los sistemas de 8 y 16 bits, eran por lo general los que tenían mejores gráficos los que destacaban en las publicidades. Pero bien, ya me fui muy a futuro, cuando en realidad debería comenzar en el pasado, que es en donde despuntó su lado fenomenal, para llegar al climax de esta tercera parte que quiero explicar.

EL SUCESO ARCADE

Es natural que cuando se hable de este juego al instante haya alguien que diga que el verdadero suceso Arcade fue la segunda parte: por algo el juego lleva el sobrenombre de "The Arcade Game". Por lo tanto, no debería molestar a nadie que esta tercera parte se erigiera como una digna secuela de tal juego Arcade para **NES**, pues no solo conserva los elementos de la segunda parte, sino que, como se ha visto, añade a cada uno de los personajes un movimiento especial, seguramente aprendido, antes que de su maestro Splinter, de alguno de esos programas de artes marciales que tanto les gustan (obsérvese aquí de qué modo los creadores explotan la originalidad de la idea por sobre el rigor de la continuidad y aspectos estructurales de la trama que a algunos preocupan), detalles que ya desde ahí hablan de una secuela como tal.

RATAS MUTANTES, SAMURAIS, Y MUCHA TELEVISIÓN

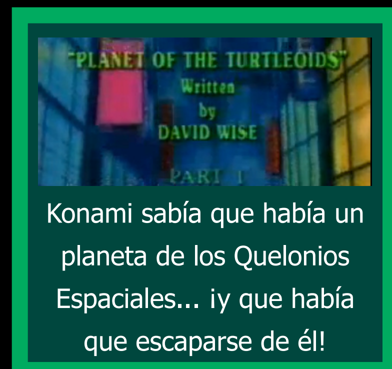
Es cierto que la segunda parte intenta calcar lo mejor posible, con todo y sus limitantes, la versión Arcade del mismo juego, incluso agrega niveles, pero en esta tercera entrega los programadores además inyectan la sangre de la serie como un tributo a la trilogía: *Groundchuck*, *Lagartón*, *Slash*, y otros enemigos, son una muestra clara de que **Konami** conocía las piezas clave del rompecabezas que hacían que muchos niños estuviésemos atentos al siguiente episodio de las Tortugas, y nos lo ofrecen así, de facto, con su perspectiva y buen desarrollo, sin nunca olvidar el sentido del humor que, hay que decir, también se conserva y caracteriza en esta tercera parte.

Un detalle interesante e insistente de algunos es saber porqué no se traslado el segundo juego arcade (**Turtles in Time**) para cerrar la trilogía, la respuesta es simplemente que se quería seguir curtiendo la serie al calor de las ventas, llevando la "inventada" tercera parte al Sistema **NES**, mientras que el **SNES** daría cobijo a la "secuela", con **Turtles in Time**.

Ya para terminar, decir que en Japón es considerada esta tercera parte como el verdadero juego Arcade de las Tortugas Ninja, pues para ellos la primera parte lleva otro nombre (*Gekikame Ninja Den*), luego entonces la segunda fue la primera oficial como "Tortugas Ninja", y esta tercera parte es conocida como "**TMNT II: THE ARCADE GAME**" (mira la caja en la parte superior derecha), vaya enredos, ¿no?, y bueno, si dicen que el río suena, seguramente es porque agua lleva.

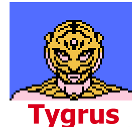


Caja de la versión Japonesa "TMNT 2: The Arcade Game"



Konami sabía que había un planeta de los Quelonios Espaciales... ¡y que había que escaparse de él!

No sé si porque este juego salió cuando la era de los 16 -bits estaba de moda, o porque algunos fans ya habían encontrado, en la segunda parte, un traslado perfecto maquinita-consola casera, pero por alguna razón este título no parece tan popular como su antecesor. Para mí no solo es el mejor de la trilogía, sino uno de los mejores juegos cooperativos (y aún en "solo") del Sistema **NES**: sus guiños cómicos (como cuando **Tokka** mastica a las tortugas) inyectan mayor vigor, y lo hacen un clásico aún en tiempos extra.



Tygrus

RESPONDIENDO A...

LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



¡Cuánto tiempo sin vernos!, y es eso mismo lo que acentúa el misterio que nos ha permitido crear estos acertijos y darte tiempo para que buscaras las respuestas. Pero como seguro invertiste el tiempo en jugar y jugar, postergando para el día después de mañana el darle el intento a estos acertijos, pues ha llegado el momento de mejor darte las respuestas.

No creas que te salvas, pues hay 3 acertijos más para que pongas a carburar el cerebro. ¡Hasta la próxima!

43, 44

U-four-IA



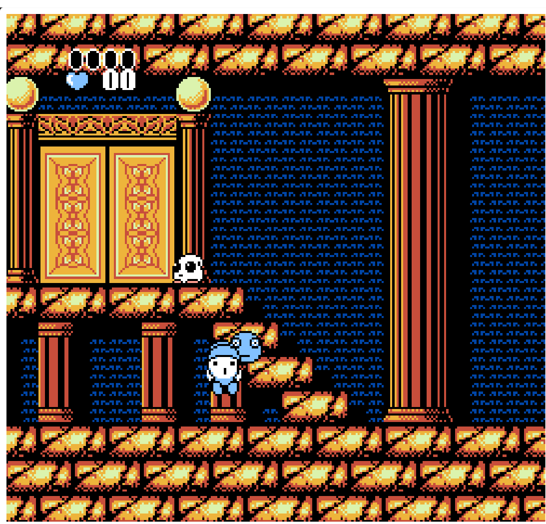






Para subir una de esas caritas de goma en la base que babea, primero hay que pisar uno de los enemigos que vemos en la Foto 1, tomar la carita que deja, trepar rápidamente por el borde invisible del muro (Foto 1 otra vez), y en lo más alto saltar hacia la derecha lanzando al mismo tiempo la carita para que caiga en la base.

Para el segundo acertijo, todo lo que tienes que hacer es cargar una carita más de las que dejan los enemigos, y luego dejar que te toque un enemigo sin dejar de presionar el botón. Dependiendo del personaje que estés usando, será la curiosidad que hará la carita.



45

Clash at Demon Head

¿Cómo se le hace para desaparecer el bloque que sube y baja donde está prisionero el Ermitaño?...

R= Tú debes estar del lado izquierdo de la pantalla, y Rowdy del lado derecho. Ahora colócate en la roca 17 contando de izquierda a derecha, y por último, dispárale para hacerlo enojar y no te muevas.



Cuando Rowdy corra hacia ti te tocará, pero te lanzará hacia el lado derecho de la pantalla, y el bloque habrá desaparecido.



Si te preguntaste cómo es que subí hasta el Ermitaño si no hay bloque, fue porque antes obtuve las botas de super salto.

ACERTIJOS DE...
LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



¿Ganas de más acertijos?... ¡cómete un snickers! No es cierto, que la siguiente tanda ya te está esperando desde hace rato que llegaste a leer tu super duper y bien ponderante **MagazinNES**, y yo mejor me quedo callado como estos **Rapa-Kun**, sabias cabecitas **Moai** quienes han de estar pensando que mucho ruido y pocas nueces.

¡A darle!

46
Kid Niki





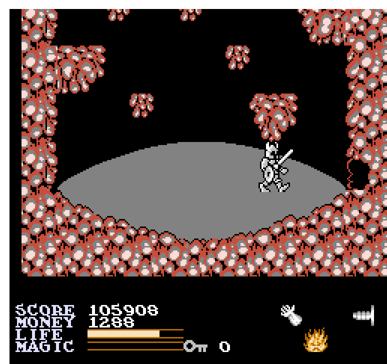
Estos ninjas enmascarados tienen una extraña habilidad: caminar sobre el verde pasto sin hundirlo Foto 2). Pero ¿qué tiene que hacer Kid Nikki para que vuelvan a la normalidad y sus pies toquen el piso como nosotros los humanos normales? (mira al ninja de la Foto 1 del lado izquierdo).

Pista: si te quedas parado te podrías hacer una idea al respecto.

47
Ironsword



Kuros está listo para enfrentar al jefe de fuego, pero ¡oh sorpresa! el jefe de fuego está más extinto que el pájaro dodo, ¿cómo fue esto posible?... además, si por algún azar del destino llegan a aniquilarte los secuaces de este jefe, el juego se bloquea y ¡no podrás continuar!



Pista 1: para hacer este truco necesitarás antes haber conseguido el tesoro Firesmite, que es la magia con la que se supone atacas al jefe.

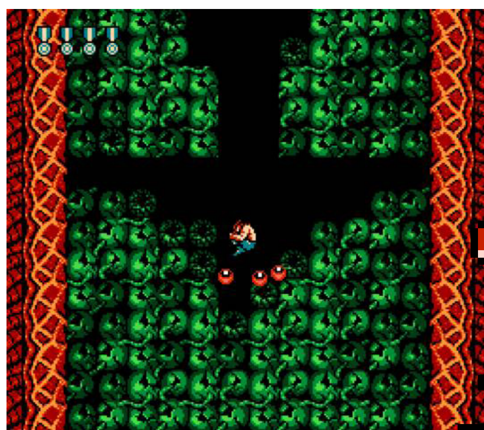


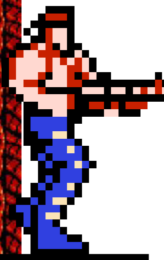
Pista 2: También es conveniente que juntes magia para el Firesmite, pues se requiere que puedas "disparar" para que funcione el glitch. Te daría más pistas, pero ya con estas seguro estás que echas humo de que le atinas.

48
Super C

Los Aliens han estado incubando muchos huevecillos para esto de la invasión que ase avecina, y aunque parecen inofensivos, puede suceder que algunos de ellos nos quiten una vida.

¿Cómo es posible que en este nido Alien eso pueda pasar?...





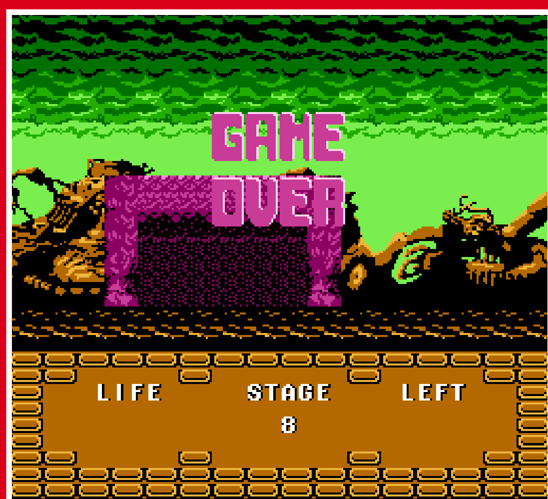
Pista: Como al ir descendiendo tú puedes ir destruyendo los huevecillos como quieras, hay una forma de perder vidas si destruyes estos cascarones de cierta manera: ¡ese es el verdadero acertijo!

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Altered Beast







SOUND TEST

Mantén oprimida la dirección ↓ y resetea el juego. Ahora en la pantalla de presentación verás las palabras “FREE PLAY”, ahora oprime ↑ y START y ve moviendo las direcciones del control para escuchar las melodías del juego.

ELEGIR NIVEL Y CONTINUAR

Mantén oprimida la dirección ↓ y resetea el juego. Ahora en la pantalla de presentación verás las palabras “FREE PLAY”, ahora oprime SELECT por cada nivel que quieras saltarte (son 8 niveles). Si esto lo haces luego de una pantalla de GAME OVER, solo debes oprimir SELECT una vez para continuar.

MODALIDAD DIFÍCIL

Luego de terminar el juego y ver el final regresarás a la pantalla inicial, ahí espera 30 segundos, ahora oprime START y así iniciarás el juego pero con la dificultad incrementada.

King’s Knight





CONTINUACIÓN

Este juego solo se puede terminar si llegas con todo el equipo a la última misión, además de que cada uno debe haber encontrado un objeto que le es particular. Bien, pues este truco te permite reintentar los escenarios donde no hayas encontrado el objeto o donde alguno de tus héroes haya muerto.

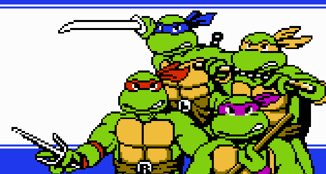
Cuando pierdas, en la pantalla de presentación oprime SELECT, ahora verás un menú del status de los personajes, oprime A sobre aquellos que quieras volver a intentar, para que cuando todo esté completo ahora sí puedas ir a la misión final al rescate de la princesa.

TMNT 3



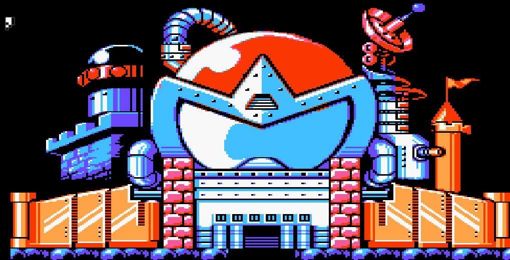
PANTALLA DE TRUCOS

En la pantalla de presentación oprime: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A, B, y START para accesar a una pantalla secreta de selección de nivel, vidas, dificultad y sound test.



Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

EL LABORATORIO



ROM City Rampage

Nombre: ROM City Rampage
Categoría: Prototipo de Grand Theftendo
Sistema: NES
Fecha: 2004
Hecho por: Brian Provinciano

Han pasado 9 años desde aquel 2004 en que fuese anunciado el próximo lanzamiento de un juego al estilo *Grand Theft Auto*, pero jugable desde las bondades de la plataforma de 8-bits en cuyo honor se le nombró: **Grand Theftendo**.

Hoy, luego de que tal proyecto se pospusiera indefinidamente (forma suave de decir que se le cancelara), y que en cambio se le modificara en nombre, jugabilidad, y gráficos para adecuarlo comercialmente a los canales de descarga de las consolas actuales, se nos descubre este prototipo que lleva por nombre clave **ROM City Rampage**, hallado "ocultamente" en la versión moderna, pero que alguien no ha demorado en devolver a su plataforma origen, o sea al formato .nes.

Este es un juego de "aceleras, pisas, corres" o de "golpe, patada, y coz", pues todo lo que hay que hacer es ir por ahí robando carros, golpeando gente, y objetivos varios, y lo dejo así, en "varios" con el tono de lo "general", porque en el prototipo no están programadas todavía las tales y supuestas "side quests".

PANTALLA PRINCIPAL DE ROM CITY RAMPAGE

Como este es solo el prototipo, solo se puede jugar la parte superficial de "Ciudad casi Libertad", disparando o montado en el coche de (NULL), personaje del juego que funge como mentor.

El mapa es bastante grande, si tomamos en cuenta que cada cuadrante pudiese (teóricamente, pues este es un prototipo) tener una instalación con la cual interactuar, detalle que queda constatado por las numerosas entradas abiertas donde se supone la aventura continúa, aunque ninguna de ellas estuviese todavía programada para abrirse al público. A despecho de ello, la Ciudad se siente bien recreada: talleres, restaurantes, departamentos, casas con jardín, ponen a uno a babear.



Los escondrijos no podían faltar en este juego de "el gato y el ratón"



Es grandiosa la variedad de lugares comunes en una urbe aquí habidos para (presuntamente) interactuar

Sobre los personajes, en este prototipo solo vemos 3 tipos: humano corriente, punk, y policía. Vehículos de igual modo solo hay un modelo en varios colores, aunque no dudo que se haya pensado que hubiera motos, camiones, trailers, y otros así, pues hay terrenos propicios para ello.

A diferencia de la serie de donde proviene, si uno se mete en el camino de los vehículos como para obligarlos a hacer un alto, esto no será posible, y nuestro personaje será atropellado perdiendo energía y eventualmente la vida. De todos modos no tiene mucho caso perseguir autos, pues estos van a la misma velocidad que el personaje (un policía no puede arrestarlos por atropellarte, pero a ti si te buscará hasta debajo de las piedras si osas atropellar transeúntes).

El prototipo permite probar las armas del juego: pistola, metralleta, molotov, bazooka, escopeta, y lanzallamas, pero no permite usar los puños aunque estén listados (y no hay sonidos, por cierto).

Algunos ya hemos jugado la versión mejorada de este título (bastantes adeptos retro), y en base a ello darnos una idea de cómo hubiera sido este juego de haberse concluido. En todo caso, quedémonos mejor con el buen recuerdo y con las palabras que lo patentan:

"ROM City Rampage.. An unfinished prototype.. A piece of history"



¡SÍGANME LOS BUENOS!

Monster in my Pocket

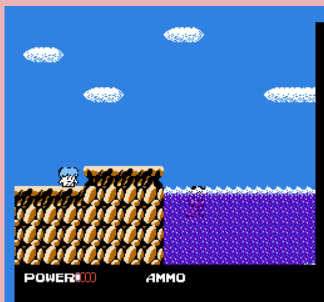
Aquelarre de Brujas



Cuando llegues al nivel 4, ese donde subes un enrejado y arriba te montas en un garfio, avanza todo a la izquierda sin prestar atención a las brujas (ve solo esquivándolas). Las brujas te seguirán, pero no se irán, y poco a poco se irán acumulando, para que luego de unos momentos la pantalla se sature de ellas y tengamos uno de esos bonitos efectos de NES que tanto nos gustan: el parpadeo.

Clash at Demonhead

¡No te hundas en el agua!





Nuestro héroe Bang, como muchos otros de nuestros super héroes de video juegos, no sabe nadar adecuadamente, al punto que en este juego puede ser dañado solo por darse una zambullida en las zonas acuáticas.

Bueno, si a ti te humilla que sea el agua, y no el enemigo corriente quien te haga daño, todo lo que tienes que hacer es brincar hacia el agua, y poco antes de tocarla (y que te hundas en ella) oprime salto, si lo haces bien el personaje no se hundirá y milagrosamente saltará como si fuera un piso sólido. Repítelo, y así no perderás energía.

Double Dragon II

¡Muchas Vidas!

Este truco ya lo hemos incluido en el primer **MagazinNES**: el truco de las muchas vidas en **Double Dragon II**. Pero he aquí un breve repaso sobre cómo hacerlo para cuando solo hay un jugador, y aunque es difícil, vale la pena el intento.

Lo primero es que llegues al final del escenario del Bosque (donde aparece un barco de vapor) con la cantidad mínima posible de energía y vidas (mira las FOTOS 1 y 2 para darte una idea sobre dónde puedes perder vidas y energía sin gastar tanto tiempo).

FOTO 3: este es el lugar donde debes ponerte para que el vapor indicado te toque y te mande a la banda (si te mueves entonces caes al piso, o en el mismo barco, y el truco no funciona: mide bien que estés en ese preciso lugar para que todo vaya de maravilla). A veces cuando estás en la posición no sale el vapor de la foto, todo lo que tienes que hacer es volver a bajarte, y reintentar.

Lo más importante de esto es que el vapor te toque lo antes posible, pues con eso te dará tiempo de caer y levantarte 5 o 6 veces, para que el acarreo de las vidas pase de 0 a 127. A veces pasan cosas raras, como que en lugar de quitarte vidas te las sume (de 0 vidas pasas a 2, por ejemplo), en esos casos mejor sube hasta arriba para sacar a los enemigos, deja que ellos te aniquilen, y continua (para continuar oprime ↑ ↓ ← →, **B**, **A**, **A**, en la pantalla de GAME OVER).



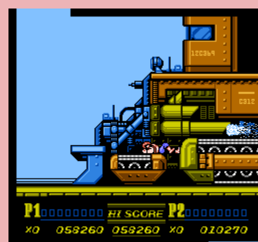
Este lugar es el óptimo para perder vidas. Deja solo una



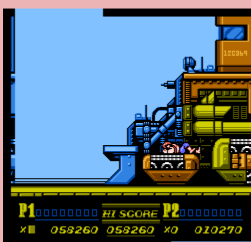
Con este enemigo pierde toda la energía posible



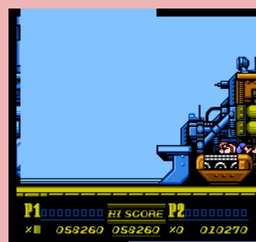
En esta posición, deja que te toque el vapor del barco



El vapor te lanza a la banda pequeña de abajo

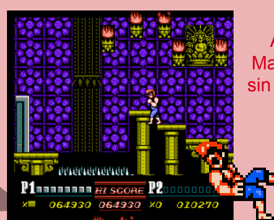


El contador de “0” vidas se transforma en un cuadro



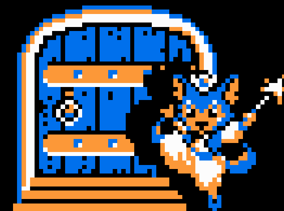
Este cuadro, por ejemplo, equivale a 90 vidas





Ahora ya estás listo para ir y retar al Supremo Maestro de las Sombras en su Mansión del Terror, sin tener que preocuparte porque las vidas sean un problema.

NOTA: El número de vidas que ganarás (desde 90 hasta 127) depende de las veces que la banda te haga caer-levantar.



DETRÁS DE MC KIDS



Una anécdota de Greg Iz-Tavares

NOTA ACLARATORIA: La siguiente anécdota está traducida e interpretada según la habida en el sitio web de Greg Iz-Tavares (el programador de MC Kids), y ha sido enriquecida con algunos otros detalles ahí mismo habidos, esto con la finalidad de respetar el sentimiento lo más íntegro posible a como él se ha sabido expresar. Ya sabiendo esto, vayamos más rápido que la comida rápida a leerla.

UN JUEGO PARA NIÑOS LLAMADO MC KIDS

Siempre me he sentido decepcionado del desmerecido poco éxito que **M.C. Kids** tuvo en el mercado. Debió tener mucho.

Cuando empezamos el proyecto todo el equipo estaba muy emocionado. Íbamos a hacer un juego muy divertido, un juego para **McDonalds**. Ellos iban a promocionar el juego en los ***Happy Meals***: al día se venden 1 millón, y el juego se iba a promocionar 30 días, así que habrían 30 millones de publicidades, ¿cómo podría salir algo mal?

El juego fue tachado de ser copia de los juegos de **Super Mario**, pero no lo creímos así. En **Super Mario** el propósito es llegar al final del nivel. En nuestro juego, llegar al final no ayudaba a progresar, se necesitaba una tarjeta mágica. Si no encontraste la tarjeta mágica de un nivel, entonces no has completado nada (una idea que ahora es usada en ***Super Mario 64***, así que podría decirse que ¡ellos nos robaron la idea!). Cada mundo tenía un personaje que requería cierto número de cartas mágicas a ser encontradas para que tal personaje te permitiera avanzar al siguiente mundo. Dentro de todo, fue un buen juego, mucho mejor que muchos juegos de **NES** de su tiempo...

El juego, como dije, iba a ser promocionado por **McDonalds**, pero por alguna razón, sin embargo, **McDonalds** no estuvo de acuerdo... y decidió no promocionarlo.

Lo más frustrante fue que ***Virgin*** (otra compañía de video juegos) publicara juegos como **Global Gladiators**, **Cool Spot**, o **Aladdin**, pero que ninguno de ellos fuese tan bueno como **M.C. Kids** (para los cuales sí hubo mayor apoyo en su promoción), aunque hay que reconocer que tenían un *artwork* y un sonido con lo que atrajeron la atención.

En **M.C. Kids** no solo puedes correr y saltar, también puedes recoger cosas, aventarlas, o atraparlas. Puedes viajar en bote. Puedes viajar en plataformas móviles. Puedes tomar un bloque y convertirlo en una plataforma móvil. Se puede cambiar el nivel mediante la eliminación de los bloques. Se puede ir de un nivel a otro usando los zippers. Se puede jugar el nivel de cabeza, donde el techo se vuelve el suelo. Había resortes y super resortes que se activaban cayendo desde una altura mayor. Había puentes incendiándose, plataformas de hielo quebradizo, puentes que caen, bloques flotando en la lava, bloques de arena que revelaban cosas en su interior. Plataformas móviles que podían ser controladas. Teníamos secretos en cada nivel. Salidas adicionales (encontrando todas las cartas de un nivel en lugar de solo las requeridas, se te daban cosas extras). Teníamos personajes con los que se podía hablar y que podrían darte pistas sobre el paradero de algunas cartas. Incluso teníamos un mundo secreto adicional, con 3 niveles puzzle muy interesantes.



Global Gladiators tenía casi nada. Correr, saltar, disparar y plataformas invisibles. Para de contar. 15 niveles. Nosotros teníamos 33. **Cool Spot** tenía algunas cuantas mejoras, y **Aladdin** aportaba aún un poco más, pero ni aún con ello eran rivales para **M.C. Kids**, ni en características ni en diversión. Objetivamente hablando, lo que hace que este sentimiento resulte más molesto, es saber que todo lo que se necesitaba por parte de **Virgin** era basar estos juegos en el motor de **MC Kids**, y así **Virgin** hubiera podido tener algunos de los mejores juegos de la industria.

M.C. Kids tenía básicamente un equipo de 3 personas: 2 programadores y 1 artista. **Global Gladiators** fue dado a 5 o más artistas.

Esto muestra, simplemente, que hacer un buen juego no es sinónimo de que será un hit... pero como se darán cuenta, mi punto de vista a estas alturas del relato parecerá más el de un envidioso y celoso, antes que el de un apasionado programador de video juegos.

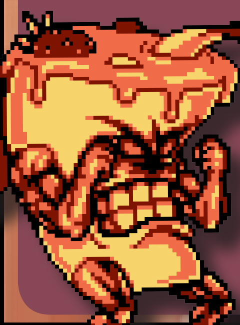
Greg Iz-Tavares



UN JUEGO CON SUMO GUSTO

Alterar el curso de la costumbre llega a ser tan osado como que un contador quisiese alterar, digamos, genéticamente una fruta.

Pero si hay algo que decanta en el mundo, es la gente que se arriesga a ello, gente como de la que hoy hablaremos, que promovida en primer lugar por el sentido natural de hacer las cosas que le apasionan, intenta, experimenta, y nos ofrece, dentro del rubro de los video juegos, la promesa de una apetecible propuesta que viene avalada de frente con, como dije, ese compromiso y trabajo en su forma más "pulposa". Así bien, tal Ópera Prima queda cristalizada en un juego de nombre: ***Fruiticide***.



PELEAS A CASCARA QUITADA

Fruiticide es un juego que se está desarrollando por un equipo creativo de nombre ***Itchy Games***, cómo no, el nombre de sus integrantes son: *Marina Navarro*, *Sabrina Cámara*, *Celia Fermoselle*, *Alicia Guardeño* y *Jonay Rosales* (si estoy pasando por alto a alguien, prometo corregirlo en su oportunidad). El juego es un *Beat 'em Up* porque, como dejan ver los autores, será como un homenaje a leyendas del género como ***Final Fight***, ***Double Dragon***, ***Streets of Rage***, ***Tortugas Ninja***, entre otros.

Basta verlo medio segundo para darse cuenta que el estilo "8-bits" corre por sus venas, y que impera el sentimiento ***Retro*** antes que la química (a veces más sencilla de hacer ver guapa) del diseño vanguardista de video juegos, en este caso por estar siendo programado en el motor *Unity 3D*. Hacerlo así, ***Retro***, es de hecho un reto incrementado: ha significado estar

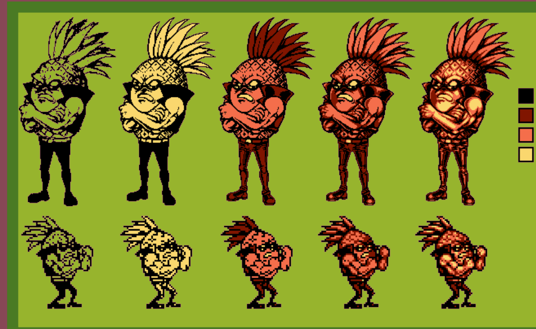
horas y horas tirando la tinta para recrear pixel a pixel personajes, escenarios y, desde luego, las distintas poses de los personajes para animarlos, eso sin tomar en cuenta la parte de la programación, la música, y todo el trabajo restante inherente a él así como el de la periferia (porque llevar un diario de ello, y montarlo en un blog, es parte de las cosas que hoy se hacen al respecto de los video juegos, entre otros quehaceres), desde un enfoque holístico para hacer el juego comprensible y, principalmente, un deleite.

Fruiticide no es un experimento (lo subrayo porque es importante decirlo) por tratarse de un juego ***Indie***, ni mucho menos por ser el primer juego programado por ***Itchy Games*** (su toque ***Retro*** no tendría que privarte de jugarlo, si eres de la nueva escuela), pues la gente detrás de este trabajo cuenta con la vocación y con la experiencia requerida dentro de su campo, sabe la dimensión real de tal trabajo y sobre ello se tienden, y por ello mismo van adelante con esa fortaleza de equipo que se hace evidente: si esto no es profesionalismo, no sé qué podrá serlo.



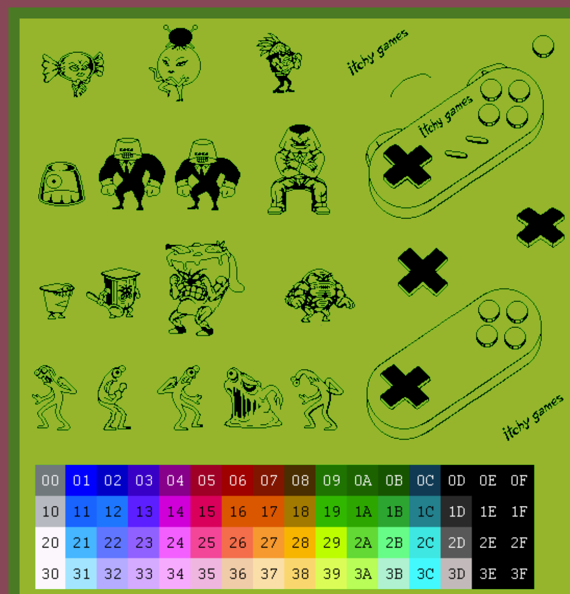
AL HOMBRE Y AL YOGURT CORROMPIDO SE LES LLEGA POR EL ESTÓMAGO

Algo en particular del juego es que se han elegido colores de la paleta de la consola **NES**, de ahí la explicación al uranio altamente enriquecido que maquilla a personajes y da coreografía al mismo (no pensaría usted, amable lector que, siendo frutas mutantes, tuviesen esos cuerpos esculturales y relucientes nadamás por el alto contenido de vitaminas, ¿verdad?).



UNA MUESTRA DE LOS 4 COLORES USADOS EN PINEKNUCKLES

Para personajes como ***Pineknuckles***, Marina nos cuenta que ha empleado 4 colores de la paleta de **NES**, entre otro tipo de arreglos ingeniados con las transparencias para dar con ellos un mejor terminado. Sobre la música, se está haciendo cargo en su mayoría ***Gryzor87***, conocido por musicalizar juegos como ***Hydorah*** o ***Maldita Castilla***, ambos de ***Locomalito***.



PALETA DE COLORES EMPLEADA EN EL JUEGO

El juego no solo se ve bien en las imágenes, pues por las animaciones podemos darnos cuenta de la simpatía *deformed* a la que se consagra (quienes hayan jugado ***Pocket Fighter*** comprenderán lo importante que es ser simultáneo en la efectividad de las técnicas marciales/sucias sin por ello perder el histrionismo

"... lo que le pegaba a este juego de las frutitas no eran personajes con estética infantil. Lo que le pegaba eran frutas mutantes... híbridos, musculosos y carismáticos: un tipo con chupa de cuero y gafas de sol, y un musculoso luchador de Pressing Catch."

-Marina NT



PIÑA Y COCO HACEN BUEN YOGURT, QUE DIGA, BUEN EQUIPO

del primer plano que le sirve de referente), esto lo notamos en, por ejemplo, cuando ***CocoCrunch*** hace un combo y usa su barriga para golpear al rival, y si imaginamos el modo en cómo se amolda la música (de la que ya hay una muestra), todo el resto le sigue por deferencia y asociación.

LA HISTORIA

La trama es más o menos así: una rica y afrodisiaca fresa de nombre ***Candy Straw*** ha sido raptada por ***Don Puddy***, un flan superficial que controla el bajo mundo. Nuestros héroes (enemigos entre sí), son un par de frutas tropicales llamadas ***CocoCruch*** y ***Pineknuckles***, quienes han decidido, por única ocasión, dejar en el frasco de las conservas la enemistad que les caracteriza, no solo para ir a "mayugar" algunos cuantos de estos inmaduros (tarea que, aceptémoslo, no les cuesta el menor trabajo, ni les produce el menor remordimiento), sino y sobre todo para evitar que ***Don Puddy*** siga exprimiendo frutas para extraerles su sabor.



LA SENSUALIDAD ESTÁ EN EL OJO DE QUIEN LA MIRA

CON "F" DE FABULOSO

Fruiticide es un *Beat 'em Up*, como se anticipó, ya sabes, tipos cuajados de cicatrices, mala actitud, pero que no saben decir no a una alevosa pelea callejera. Por los bocetos y *Mock-ups* podemos anticipar que habrá una barra de especial (*Frutirage*), ***Pineknuckles*** por ejemplo montará en su Harley para arrasar con la gente en su camino (¿dije gente?... ¡quise decir frutas!), para luego de eso la moto explotar.

El juego tendrá hasta 10 misiones en base al nivel de dificultad, con sus respectivos escenarios de bonus luego de cada 3 misiones (no dudaría que, teniendo guiños a ***Street Fighter II***, uno de tales bonus sea desmenuzar una carroza hecha de calabaza en menos del tiempo límite, o algo por el estilo).

El juego, en su mayoría temático, no incurre sin embargo a la simpleza e inercia *per se* del *Beat 'em Up*: incluirá además los citados bonus stage, un modo de supervivencia, y algunos otros secretos que extenderán su *replay value*.

Y bueno, no resta más que seguir el rastro de daños colaterales que este cóctel de sensuales frutitas está dejando: el verano se acerca y muy pronto el juego estará listo, y nosotros lo esperamos con ansias para exprimirle todo su jugo. Los estaremos informando, y enhorabuena a quienes nos permiten el lujo de tener este manjar para la nostalgia y la posteridad, personas que mantienen sus estándares e ideales muy en alto, y a quienes animamos a seguir adelante.

TYGRUS





ITCHY GAMES

Si quieres saber más sobre Itchy Games, o seguir los avances de este y otros proyectos, puedes hacerlo desde Facebook y/o Twitter:



www.facebook.com/ItchyGames
twitter.com/ItchyGames

De igual manera puedes seguirle la huella a 2 de sus integrantes en los siguientes enlaces:

 Marina NT http://muerteatartajo.blogspot.ca/

 Sabrina http://www.khioora.com/







Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...

¡HÁBLALE A LA MANO!

Buenos días Mano. ¿Volverán las viejas secciones como "El Genio de la Consola" "Recuerdos Bizarros", y otras más?...

Todo depende de si se tiene tiempo de reincorporarlas a la revista; por el momento, lo que estoy haciendo es replantear la de Recuerdos Bizarros: ahora dentro de uno de los análisis de los juegos se incluye un apartado con estilo "fenomenal", se cuentan detalles extra oficiales, algún truco quizás y cositas varias, a fin de darle mayor relieve. Eso no es todo, siempre busco nuevos cambios y horizontes para la revista, eso quiere decir que cosas extrañas pasarán, pero en una de esas chance y damos con la ecuación correcta de la diversión.



La zona bizarra de MagazinNES nos dejó con muchas cosas en la congeladora, pero ya habrá tiempo de ponerlas en ebullición

Hola Mano. ¿En serio la gente pregunta cosas como las que tú publicas en tu sección?...

Por supuesto que las preguntan. Que las editemos para hacerlas ver "razonables", humorísticas algunas de ellas, y que el corrector ortográfico haga una que otra graciosada, ya es otra cosa. Tú pregunta, y con gusto nosotros te editamos.

¡Saludos Mano! Me gusta mucho MagazinNES, y por eso creo que sería una buena idea que en tu página pusieras juegos de NES para descarga, pues eso ayuda a muchas webs a tener muchas visitas y atraer más gente, o muchos likes en Facebook ¿por qué no lo haces?...

Es sumamente agradable contar con el gusto, compañía y preferencia de algunos de ustedes, pero he pensado que hacer una revista (con profesionalismo), donde el común denominador sean los video juegos (en este particular del Sistema NES), ya cumple con eso su papel "informativo", aunque no se tengan tantos seguidores, pues sobre todo no pretendía que tal contenido se hiciese fama por ser "controvertido" (ni mucho menos ofensivo, cosas que se estilan hoy en día por causar risa y "humor"), la idea iba (y va) más en torno a brindar el sentimiento que se tenía antaño respecto a la moda del Sistema NES, lo demás saldrá en su forma más conveniente. Mientras, gracias por las hurras.

Sobre los juegos y poner roms para descarga en la página web, el caso es más claro: la investigación que hago para MagazinNES es investigación que ha valido la pena por el tiempo que se ha invertido en ella, por lo tanto, no convendría arriesgarla por albergar juegos que cuentan con derechos de autor. Sin embargo, hay juegos de estilo "pixel", así como utilerías para algunos juegos de NES los cuales son gratuitos, y de los que poco a poco iremos hablando.



Si lo que buscas son juegos con buena estampa retro y gratuitos, deberías probar Ninja Senki

No obstante esa "gratuicidad", me he visto obligado moralmente a crear algo como un aviso en la página respecto a tales juegos, aviso que no está de más transcribir aquí:

"Los juegos que aquí se anuncian son de libre distribución y son gratuitos, porque así lo han querido sus autores. Si en el corto o largo plazo tales juegos pasan a ser juegos por los que se tenga que pagar, comprar publicidad, dar "clicks", o algún otro supuesto, esta página no está obligada a notificarlo o a eliminar tales juegos (pues podría darse el caso que ni siquiera yo esté enterado que ya hay que pagar por ellos), aunque desde luego, se hará efectiva cualquier notificación que los autores hagan expresamente y con "acuse de recibo", procediendo en la medida de la inmediatez (o sea que inmediatamente inmediato no creo, pero sí inmediatamente que se tenga tiempo libre para hacerlo de inmediato) a borrar dichas descargas, pues MagazinNES siempre busca respetar los derechos de autor (en todas las descargas se cita la fuente, para no robar ningún crédito), razón por la que esta página no alberga "roms" ni programas que sean comerciables".



El buscador de la "G" te ayudará a encontrar cosas bastante buenas "underground" del Sistema NES.

獣王記 ALTERED BEAST

PRIMERA PARTE

"Rise from your grave"

El Olimpo, ese lugar sagrado donde los Dioses, gobernados por Zeus, deciden el destino del mundo y rigen a su más completo antojo los quehaceres de los temerosos humanos. Pero no todos temen al gran Zeus...

Neff, Dios del inframundo, se ha llevado a sus dominios a la Diosa Atena, hija de Zeus, y es aquí donde, una vez más, los asuntos de humanos y Dioses, quimeras y bestias alteradas, se entretejen en eso que llamamos mitología.

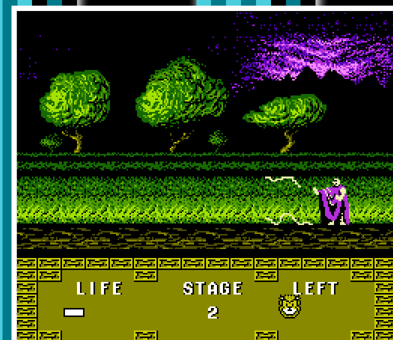
Para tan arriesgado designio, Zeus sabe que no puede atenerse a hombres regulares, ni darse el lujo de confiar en el resto de los dioses, antes bien prefiere dar vida a un par de rocas en cuyas entrañas descansan un par de valientes guerreros perecidos en batalla, y que traídos de vuelta de su pétreo descanso, pueden clamar por las esferas de poder que los animalizarán para así tener las fortalezas que les son demandadas con el fin de derrocar al terrible Neff y sus hordas de ultratumba, en esta epopeya donde las bestias internas luchan por salir y pelear contra terribles enemigos sobrenaturales.

Acudamos pues, puntuales y prestos al despertar de estas...

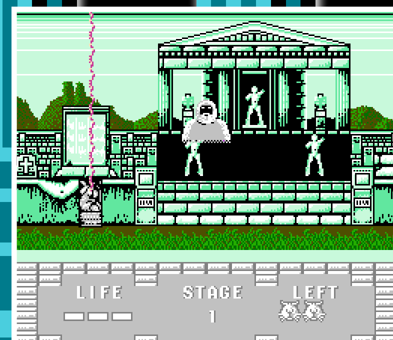
Bestias Alteradas



Pantalla principal



Neff se rebela



Levántate de tu tumba



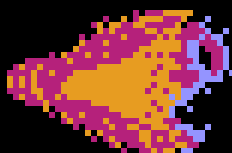
Nivel 1. Transformación: Lobo



Este nivel es demasiado sencillo; más bien se trata de hacer uso de tus habilidades básicas como jugador (pegar patadas y golpes, aprendiendo a calcularlos y saber cómo funcionan en este juego) para terminar satisfactoriamente con la primera misión.

Aquí la transformación es en "Lobo", el cual tiene, como todas las demás transformaciones, dos movimientos:





MOVIMIENTO A

Lanzamiento de energía corporal en forma de bola. Solo una a la vez.

MOVIMIENTO B

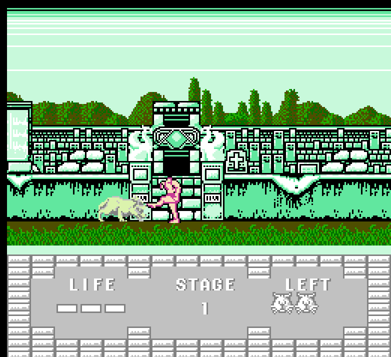
Lanzarse en forma de fuego, dañando a los enemigos que se atropellen.

Tras el recorrido te encontrarás con los seres más bizarros posibles de este juego (como todos en realidad), que van desde *Zombies*, *Espantapájaros decapitados*, *Gárgolas* y *Cíclopes fornidos*.

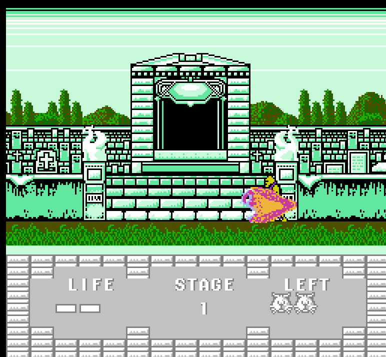
Para derrotar a los *Zombies* solo basta con pararte a una distancia prudente y repartir patadas, la patada parece tener mejor resultado que el golpe así que te recomiendo comiences por ahí. Los *Cíclopes*, a pesar de la fuerza de sus golpes, si te pones a una distancia prudente los derrotarás con patadas.

Las Gárgolas son un poquitititito complicadas ya que a ellas les tienes que pegar después de que bajen, justo en ese momento da un salto doble y dales un puñetazo para que les cortes las alas.

Así entonces, después de haber caminado por este corto nivel llega el momento de enfrentar al primer jefe, que con un conjuro demoniaco se transformará en un horripilante Gigante que te lanzará sus cabezas (¡sí!, a cada una que lanza le sale otra hasta su derrota).



La patada tiene un mayor rango que el golpe, y es más fácil de calcularla al atacar a los cancerberos que dan la esfera de poder



Una vez que obtengas la transformación de lobo, mantente en constante ataque para que lo que resta del nivel sea pan comido

JEFE: CABEZA DE DEMONIO

La forma de derrotarlo es sencilla, que el tamaño no te intimide.





Colócate a la distancia que muestra la primera foto y dispárale todas las bolas de energía que puedas (Movimiento A), y cuando comience a lanzar sus cabezas gira al contrario del monstruo y usa el Movimiento B (que es algo así como el lance del cuerpo llameante), y de regreso (es decir, úsalo de derecha a izquierda y luego de izquierda a derecha para volver a la posición inicial).

Repite esta operación hasta que el enemigo muera. Ahora estás listo para pasar al siguiente nivel.





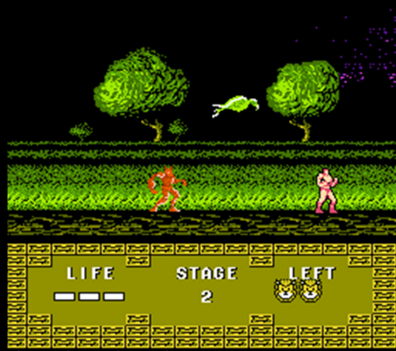
Nivel 2. Transformación: León



Bueno, has llegado al segundo nivel de este juego, la batalla sigue y ahora podrás convertirte en el rey de las fieras: el León. Mira en la parte inferior de esta página los 2 movimientos del rey de la selva.

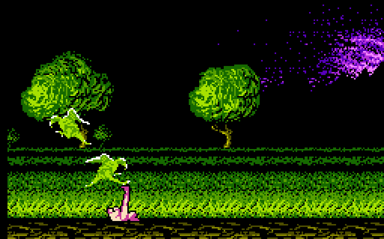


Los niveles en este juego no son tan largos como en su contraparte Arcade, eso puede ser bueno o no, depende si te gustan los juegos largos, aunque este juego incluye un par de niveles adicionales. A lo largo (corto) de este nivel te encontrarás con nuevos enemigos que vencer, los cuales ya son más complicados: *Zorros* o *Coyotes saltarines*, *Águilas*, y *Demonios montados en martillos voladores* (jajaja).



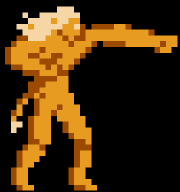
Para vencer a los *Zorros Saltarines* tendrás que medir y calcular el lugar de su caída para ponerte a la distancia ya medida (un cuerpo), y esperar a que toquen el piso para destruirlos con una buena patada de soccer.

Las *Águilas verdes* casi tienen el mismo ataque: llegan volando, y cuando divisan a su presa caen en picada para desgarrarla. Aquí tendrás que esperar el momento en el cual estén a punto de atacar para recibirlas con los puños, o también puedes usar la patada estando agachado.



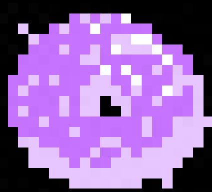
La extraña patada que das cuando estás agachado, también es útil para las gárgolas que caen en picada

En el caso de los *Demonios voladores*, estos hacen lo mismo que las *Gárgolas* del primer nivel, pero cuidado, ya que si te llegan a tocar o apenas a rozar, te descontarán un cuadrito de vida.



MOVIMIENTO A

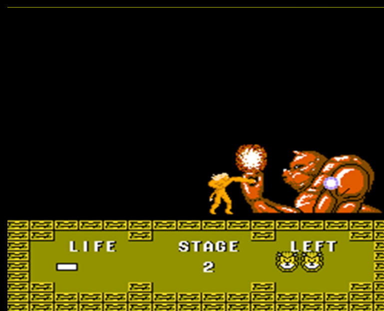
Lanza una bola de energía que tiene un efecto boomerang.



MOVIMIENTO B

Da un salto enrollándose todo para destruir lo que toque.

JEFE: MONSTRUOSO JABALI DE ERIMANTO



Ahora llega el turno del Jefe de este nivel (una mezcla entre Rinoceronte sin cuernos o cochino con armadura).

Él también es muy sencillo de vencer, basta con que te coloques a la distancia que muestra la foto sin dejar de disparar las bolas de energía leonesca (Movimiento A) para que el ataque de fuego que avienta con las manos no cumpla su cometido, y sea interceptado con el mismo disparo con que lo estás hiriendo.



Nivel 3. Transformación: Dragón

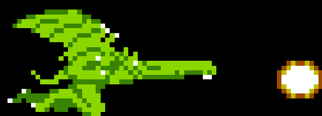


Bueno, este es un nivel algo difícil (solo por los enemigos que parecen $%&#@ demonios).

También te encontrarás con 2 enemigos nuevos: *serpientes/dragones* y *bichos rosados*, cabe mencionar que ellos también salen en la saga de juegos "**Golden Axe**", ha de ser porque ambos son propiedad de SEGA y se les antojó a los programadores colarlos ahí, pero bueno, regresemos a nuestro tema.

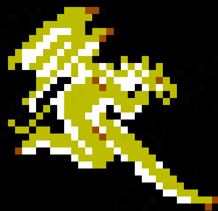
También te encontrarás en este nivel a unas molestas y saltonas *caras de sapo*, mira el pie de página para saber qué hacer al respecto.

Continuaré la descripción del nivel con los movimientos de la bestia alterada "Dragón".



MOVIMIENTO A

Lanza una bola de energía con un solo brazo.



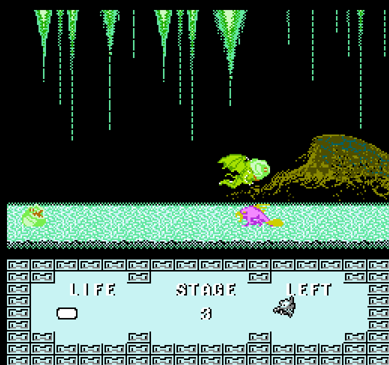
MOVIMIENTO B

Una especia de escudo destellante temporal.

En este nivel sigue el entrenamiento de la patada (sí, lo hemos llevado ya muy lejos, pero es mejor aprenderlo si queremos dar patadas como las del mismo Hércules). Las serpientes voladoras bastará con esquivarlas, pero si eres osado, valiente y arrojado, espera el momento preciso para patear su cabeza para arrancársela.



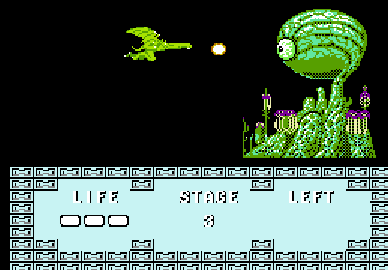
Cuando veas más de un enemigo juntos, acércate lo antes posible y patéalos para hacer hasta una "chuza" de 3.

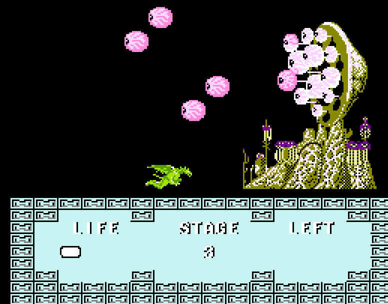


Si uno de esos sapos inflados cae en tu cabeza, muévete a izquierda o derecha, o usa el Movimiento B si ya eres Dragón para quitártelo.

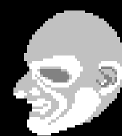
JEFE: BEHOLDER

Quizás este sea uno de los jefes un poquito complicado, ya que con él deberás hacer uso de tus habilidades como jugador profesional. La dinámica es la siguiente: primero colócate a la altura de su ojo y lánzale 4 o 5 bolas de energía (Movimiento A), después, cuando lance sus ojos, vuela lo más abajo posible hasta que quedes frente al monstruo, y cuando se alejen los ojos dirígete a la primera posición y repite esta operación hasta que lo venzas.

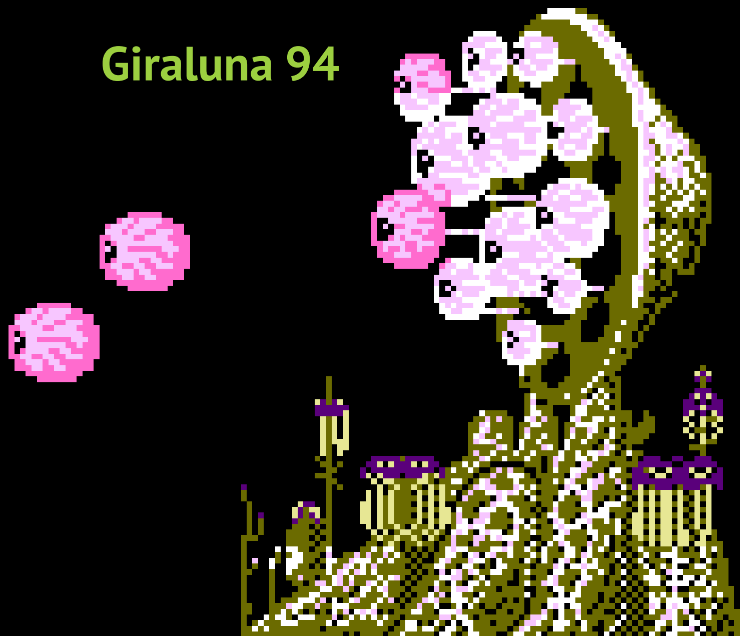




No te pierdas el resto de la guía para el siguiente número, pues Neff todavía tiene más transformaciones y poder para hacer frente a nuestras Bestias Alteradas.



Giraluna 94







FRENTE CAJA



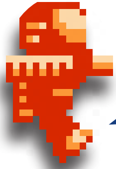
REVERSO CAJA



CARTUCHO FAMICOM

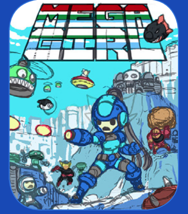
Ocio en la Red

MagazinNES



Androidarts.com

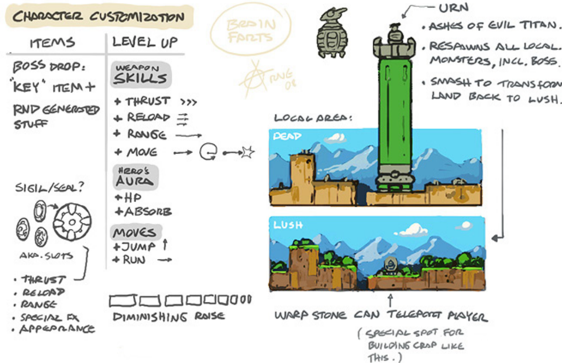
DeviantART se ha convertido en una de las Mecas del diseño, artes gráficas, y lo que se le relacione, pero también hay personas que promueven el arte de otras maneras menos ilustres, que no por ello dejan de ser extraordinarias, y que, para placer de nosotros que somos apasionados del sistema NES, hacen ahí un punto de encuentro.



Así pues, con más preámbulo vertido en lo que resta de la sección, veamos un poco de lo que contiene este sitio web: **Androidarts.com**

La técnica al servicio de la patria

Como otros tantos miles de sitios, Androidarts incluye tutoriales sobre cómo dibujar. Explicado con dibujitos y unas cuantas líneas (donde por suerte para nosotros que hablamos español), es fácil enterarse por donde van los tiros: a algunos no se nos da esto de dibujar, pero la forma en cómo está patentado el esfuerzo se aplaude infinitamente (ya de entrada, ver los bosquejos y el producto terminado de algunos juegos de NES que no son queridos, es ya un deleite).



Recreando Tiles de juegos de NES

Particularmente, lo que más interesante me ha parecido (no es que lo demás no lo sea, pero esto ha llamado mi atención), es el trabajo que el autor ha hecho para corregir y darle su toque a algunos "tiles" de algunos juegos de NES.

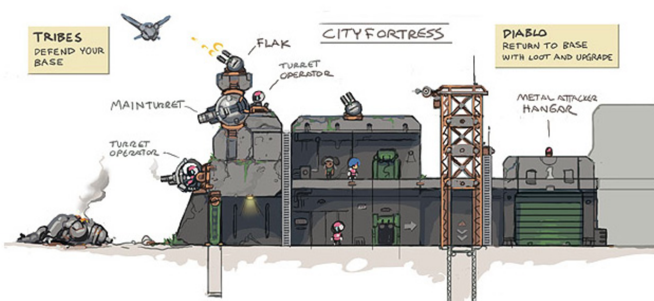
Aquí la muestra para el juego Tower of Druaga:



* La imagen fue cortada y ampliada para mostrar con mayor claridad el detallado.

Blaster Master

Lo mismo ocurre con Blaster Master: Arne se hace una idea de las cosas que podría haber en Blaster Master, y lo aterriza en bonitos diseños como este (¡he ahí la importancia de soñar e intentar!)



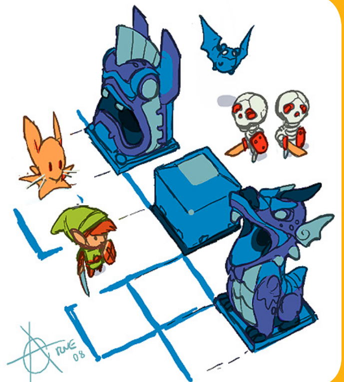
Arte de Zelda

With the rough concept to the right I wanted to explore the stone statues you see when entering the first level / dungeon. Possibly the statues are meant to look like Zora (which looks like 'the creature from the black lagoon'), and Aquamentus (dragon pony thing).

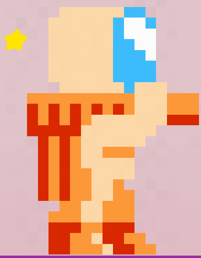
I feel that the newer are too linear and have too much errand running. The original is not beyond criticism though, with the tedious security though obscurity bomb every tile burn every bush mechanic.

If I were to make a Zelda game, it's be a persistent simulation of Hyrule, with Ganon producing troops, the Cave Elves forming a resistance. Little battles taking place. The player rising up to be a hero in the midst of that.

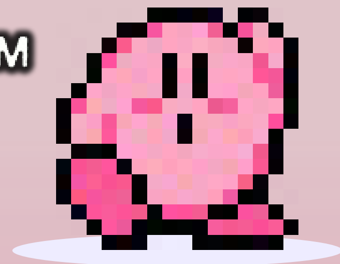
The overworld and dungeons seem architected, sterile and orderly. I can imagine that long ago some architect built Hyrule. The trees still grow in the same orderly lines. The dungeons, unfurnished, yields no clue as to what their original purpose was.



Pues esta ha sido la página web de la ocasión, no dejes de visitarla porque tiene muchos dibujos, historias, y hasta guías "anecdóticas" (con todo y check lista de las cosas por hacer) de algunos juegos de NES (como Air Fortress). ¡Hasta la próxima!







Nunca ha sido fácil llegar a ser una super compañía de video juegos, menos aún porque los logros comerciales que muchas de ellas tienen no son determinantes para su subsistencia. En esta ocasión, por suerte, tenemos una *Marca Registrada* que cuenta con trayectoria, un personaje insignia, un nombre peculiar, y ha tenido rentabilidad, elementos que le han permitido seguir en el juego, especialmente por ese padrinazgo de parte de **Nintendo**. Vayamos pues poniéndonos el casco de astronauta para así entrar en el espacio de **Hal Laboratory Inc**.

LISTA DE JUEGOS

6 JUEGOS COMO PUBLICISTA
2 JUEGOS COMO DESARROLLADOR
12 JUEGOS COMO HAL LABORATORY
3 JUEGOS COMO HAL
1 JUEGO COMO CO-DESARROLLADOR

1985
MACH RIDER

1986
OTHELLO
FIRE BAM (FAMICOM)
GALL FORCE: ETERNAL STORY (FAMICOM)

1987
AIR FORTRESS
STAR GATE (DEFENDER II)
JOUST
MILLIPEDE

1988
SATSUI NO KAISOU (FAMICOM)
HOLE IN ONE PROFESSIONAL
EGGERLAND (LOLO 1 EN OCCIDENTE)
ROLLERBALL
FAMICOM GRAND PRIX II: 3D HOT RALLY

1989
GONZONJI: YAJI KITA CHIN DOUCHUU (FAMICOM)

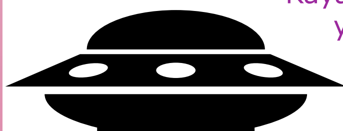
1990
ADVENTURES OF LOLO (LOLO 2 EN OCCIDENTE)
SPACE DEFENDING FORCE
ADVENTURES OF LOLO 2 (LOLO 3 EN OCCIDENTE)
NEW GHOSTBUSTERS 2
VEGAS DREAM

1991
KABUKI QUANTUM FIGHTER
CHAMPIONSHIP RALLY
METAL SLADER GLORY (FAMICOM)

1992
DAY DREAMIN' DAVEY

1993
KIRBY'S ADVENTURE

LA ÓPERA ESPACIAL



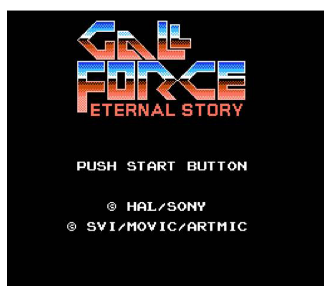
Raya en lo asombroso el respeto y entusiasmo que la gente programadora de video juegos tiene, tenía, y seguramente tendrá por los electrónicos, los novedosos aparatos con botoncitos y ruiditos, y muy particularmente por las computadoras; en casos como el de **Hal Laboratory** esa manía no solo le dio un origen, sino también un nombre.

Nacida en 1980, sus fundadores (entre los que se cuenta el actual Director de ***Nintendo Japón***, *Satoru Iwata*) eligieron el nombre de "HAL" en base a su afición a los computadores y a la asociación de tal término con el computador de la cinta ***2001: Odisea del espacio***, que llevaba el mismo nombre. No fueron los únicos que consideraban al computador como el nuevo mejor amigo del hombre: el mundo parecía tener en buena estima y reputación la ficción y utopía del mundo "futuro", "espacial", "tecnológico", "computarizado", o de clase similar que se relacionase con tales adjetivos, así que podríamos decir que con el nombre de **Hal** se empezaba con el pie derecho en el desarrollo de video juegos.

Hal Laboratory comienza a programar juegos desde antes del nacimiento de la consola ***Famicom*** (también conocida como **Family Computer**, ¿no les dije que había un síndrome generalizado con esto de la modernidad informática, al menos en Japón?). La consola **MSX** le sirve como plataforma piloto para hacer decenas de juegos comerciales (pues el grupo de jóvenes pioneros ya tenía la afición de programar juegos desde computadores más austeros), quizás fue esto lo que llamó la atención de **Nintendo**, aunado a la insistencia de este equipo por hacerse notar ante ella, quien como dueña de la maravillosa **Famicom**, recurre finalmente a la pericia de **Hal** para un primer trabajo: recrear el juego **Pinball**, y de ahí los lazos habrían de estrecharse.

LA ÓPERA ESPACIAL

(Continuación...)



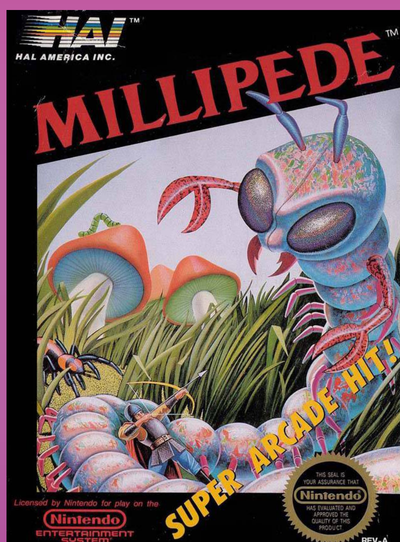
Muy a pesar nuestro que **Hal** ya tuviese algunos juegos hechos para Japón (juegos como **Fire Bam**, y el bonito shooter **Gall Force: Eternal Story**), en Occidente conocimos esta compañía por el juego **Air Fortress**, una mezcla de shooter de naves con la exploración por 8 intrincadas fortalezas espaciales.

El juego, difícil para cualquier jugador, gana su simpatía no obstante lo vastos que resultan algunos de sus mapas (y el contado tiempo que se tiene para cumplir los objetivos), y aunque no habría una secuela, el equipo de **Hal** sabe moverse como pez en el agua para promover otros proyectos de iguales o mayores estándares de calidad, como **Stargate**.



ALIANZAS PAGANAS -Parte 1-

Hal Laboratory Inc no solo es ilustre por el tan anunciado ***Kirby***; otros juegos han sido del agrado de muchos de nosotros (o catalogados como de cultura), juegos que también han contribuido al respeto y admiración de la Marca y que en conjunto con otras Marcas han hecho una sinergia para la mutua coexistencia. Echemos un ojo a algunos de ellos.



MILLIPEDE

El juego ***Centipede***, aquel viejo arcade creado por *Ed Logg* de **TENGEN** cuando era **Atari** (ver **MagazinNES No. 5** para más detalles) tuvo una secuela multiplataformas que también llegaría a **NES**: **Millipede**.

Este juego es la muestra más clara de que aún **Hal Laboratory** recurría a equipos desarrolladores para publicitar algunos de sus juegos. En este caso, sin embargo, tal desarrollo no parece llevarse a cabo por falta de gente talentosa, sino más bien por el derecho de la licencia que **Atari** ostentaba, quien al final programaría la versión para **NES**. Una pena que apenas un par de años después las cosas se salieran de control por las pugnas de aquel maléfico **Tetris**.

Satoru Iwata



Satoru Iwata, ahora mejor conocido por ser el director de **Nintendo Japón**, fue antes mejor conocido por ser el productor detrás del personaje **Kirby** (**Kirby** fue creado por *Masahiro Sakurai*), entre otros logros también destacables.

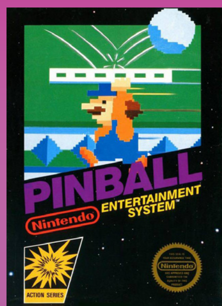
Con grandes sueños en la valija durante su carrera universitaria, sería alrededor de 1983 cuando se uniese a un grupo de amigos para en aquella época promisoria pasar a formar parte de **Hal Laboratory Inc**, la cual a su vez también ha pasado a formar parte del selecto grupo de desarrolladores de **Nintendo**.

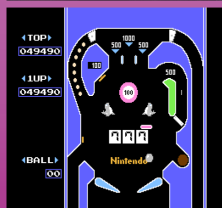
Hoy en día lo podemos ver en los videos publicitarios de **Nintendo** como una carita tridimensional.

Y así es él, un simpático chaparrito con grandes ideas de cambio en el ámbito del software lúdico, y pieza clave en la Marca Registrada de esta ocasión... y en el futuro vanguardista de la propia marca **Nintendo**.

ALIANZAS PAGANAS -Parte 2-

PINBALL





Hal lucho contra viento y marea por ser parte de los privilegiados en crear juegos para **Nintendo**, y pese a que tenía ideas revolucionarias al respecto, su primer trabajo piloto para la marca sería arreglando el juego **Pinball**.

¿Te preguntas qué hace Mario rebotando una pelota en un juego de pinball?... ¡te recomiendo que le eches un ojo al **Reportaje Especial** de este número!

ALIANZAS PAGANAS -Parte 3-

FAMICOM GRAND PRIX 2: 3D HOT RALLY



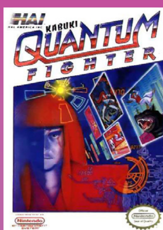
Mario mapache tiene más cola que le pisen de la que pudiésemos imaginar.

Para el primer trabajo en 3D, sería *Satoru Iwata* (ejem, **Hal Laboratory**) quien unierse fuerzas con **Nintendo** para crear este histórico juego de carreras: **3D Hot Rally**, el primero de una serie de títulos en pseudo 3D. Ya desde 1987 se venía ensayando y perfilando el 3D... ¡esto sí es criogenia!



ALIANZAS PAGANAS -Parte 4-

KABUKI QUANTUM FIGHTER



Hal llegó a publicitar juegos como **Kabuki Quantum Fighter**, pues siendo este título desarrollado por **Human Entertainment**, se percibe que aún entre los agremiados de **Nintendo** podía haber intercambios para generar el efecto de la flauta mágica de **Mario** y **Link**: llevar los juegos a tierras lejanas.

El juego, desde un muy personal punto de vista, capitaliza las ideas de la diversión que **Hal** parecía tener, con el vago reconocimiento (y derecho a la duda) de que al final bien pudo ser una cuestión de intereses comerciales. El juego, así subjerivamente, merece el calificativo y trato de joya escondida de la consola.

ALIANZAS PAGANAS -Parte Final-



MACH RIDER, BALLOON FIGHT, EARTHBOUND, KIRBY'S ADV.

La banda transportadora no se detiene: juegos como **Mach Rider**, **Balloon Fight**, y **Earthbound**, fueron testimonio de que **Hal** hacía buena mancuerna con **Nintendo**, pero el verdadero hito de esta alianza llegaría con una curvilínea e irresistible propuesta: **Kirby's Adventure**, aparecido casi al final del ciclo de vida de la consola **NES**, un juego cuyos gráficos se han citado como los mejores de la misma, entre otros atributos que quedarían adheridos a su *game play* para así llevar el factor nostalgia al tope, no se diga que la simpatía y simpleza de **Kirby** se ganó el cariño de niños y jóvenes.

La llegada de **Kirby** fue como sellar un pacto, al reforzar la confianza que **Nintendo** tenía por esta Marca, pero sobre todo fue crucial para definir el futuro de **Hal**. **Kirby** hoy celebra 20 años: ¡es para estar henchido de orgullo!





:::: CURIOSIDADES ::::

** El nombre de HAL está basado en la película **2001 Odisea del espacio**; fue elegido porque cuando se pensó en hacer esta película se quería que el computador se llamara **IBM**, pero como **IBM** no quería que su marca se relacionará con un computador maluado, decidió no otorgar el permiso, así que para crear otro nombre (en reuancha a ello) solo restaron una letra a las iniciales **IBM**, obteniendo así el nombre de **HAL** (antes de la **I** esta la **H**, antes de la **B** está la **A**, y antes de la **M** está la **L**).

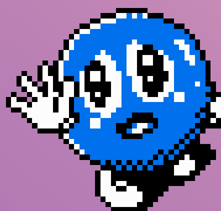
** El aprecio de la compañía (por la cinta antes referida) es tanto que al personaje del juego **Air Fortress** lo llamaron **"Hal Bailman"**.

** **Kirby** originalmente era de color blanco, de acuerdo al Box Art del primer juego para **Game Boy**.

** **Shigeru Miyamoto** quería que **Kirby** fuera de color amarillo, pero **Masahiro Sakurai** (el creador del personaje) abogó por el color rosa. Tiempo más tarde otro personaje de **Nintendo** saldría a la luz en el tan codiciado color amarillo. Respecto a eso, la compañera de esta conmouedora estrella de mar era/es en color rosa como **Kirby**, y sus nombres son **Starfy** y **Starly**, regla de afinidad y simpleza como pasó con **Lolo** y **Lala**.



** En Japón, los juegos de **Lolo** son una confusión, pues parte de la saga es conocida como **Eggerland**, y parte de ella como **"Adventures of Lolo"**. No solo eso, pues como la saga inició en **MSX**, para **Famicom** aparecería el primer juego como una secuela del original de **MSX**, además de que en la versión Occidental del primer **Lolo** se recopilaron varios puzzles de otros juegos lanzados en Japón.





FUTURO

No resta mucho por decir más que reafirmar algunas cosas: trasladar un juego de mesa como el antiquísimo pero clásico **Othello**, fue pieza fundamental del rompecabezas para ganar mayor interés de **Nintendo**, aunque fuese en un juego como **New Ghostbusters 2** (aparecido solo en Europa y Japón), donde se pondría de relieve la maestría técnica de **Hal** para desafiar el tratamiento tradicional que hasta entonces se le había dado a esta popular serie.



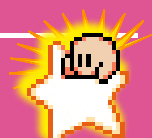
Hal es la muestra presente de que las alianzas pueden funcionar, hemos visto a **Nintendo** dejar **Zeldas** en manos de **Capcom**, la saga de **Mario Party** en manos de **Hudson**, y así otras, pero con **Hal Laboratory** parece existir un apego sin igual, no por nada *Satoru Iwata* capitanea el barco de la gran N.

En lo que a nosotros concierne, si no solo grandes personajes (Kirby, Lolo) siguen teniendo presencia, sino también nuevos proyectos (sin el temor constante que se siente acosa a las compañías hoy en día) con ese valor que caracterizó a **Hal**, algo sin duda muy bueno podría gestarse, pues ese es también uno de los fines de trabar amistad: cosechar los frutos en ella cultivados.



"En mi mente soy un programador de juegos. Pero en mi corazón soy un jugador"

-Satoru Iwata



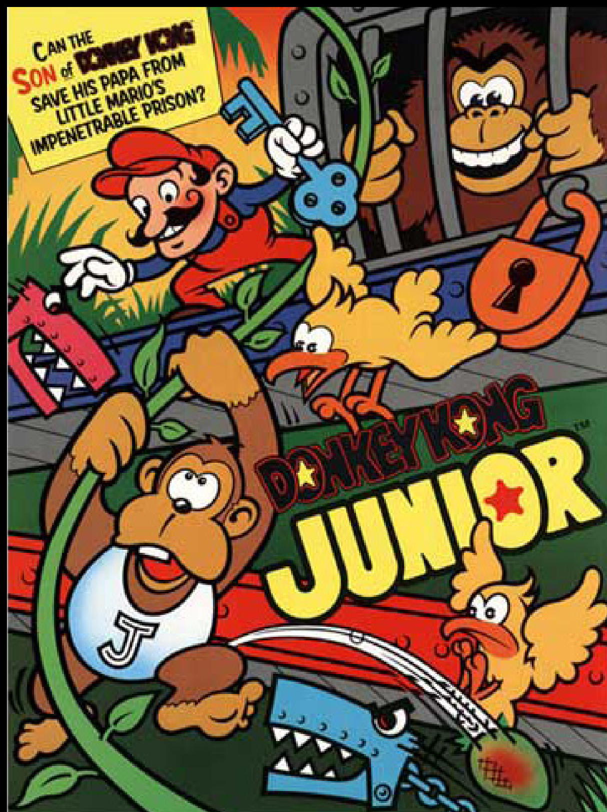
CONSTRUCCIONES

NINTENDO ARCADE CABINET

:::: PARTE 1 DE 3 ::::

TESTIMONIO DE LA CREACIÓN DE UNA ARCADIA DE NINTENDO POR SOPACO 23

LA REVANCHA DE JUMP-MAN



Podría suponerse que para la elaboración de una Arcadia creada desde la nada, uno podría optar por hacer un diseño adecuado a los estándares modernos, innovador pero a la vez artesanal, sin embargo, como mi objetivo era honrar la labor y trayectoria de la marca Nintendo (no solo en lo tocante a software, sino también en su ofrecimiento de hardware, detalles de los que les hablaré más adelante), decidí hacer la parte del diseño basándome en el juego Donkey Kong 2.

Nintendo lanzó su primera Arcadia con el juego Donkey Kong, así que si yo iba a crear una Arcadia donde quería que se palpase ese mismo sentimiento de Aventura; Donkey Kong me sirvió de molde inspirador, y mejor aún, basarla en Donkey Kong 2 da algo como una pauta e idea de que se trata de algo como la misma Arcadia pero revolucionada, y no solo eso, pues además conjuntaría 2 de las mejores consolas de todos los tiempos (SNES y NES), con lo que el concepto se ajustaba perfectamente a lo que estaba buscando.

Sopaco 23



La CONSTRUCCIÓN que veremos hoy forma parte de la loable PROEZA de un jugador de hueso colorado; por esa razón, pese a que hay múltiples detalles que podrían ayudarte a crear tu propia Arcadia corriendo desde una consola NES (y SNES), esta no es una guía que recomiende y, de hecho, que sugiera que tú te hagas una propia, ten precaución con ello, pues estas páginas han sido hechas con fines de esparcimiento y sana lectura (porque considero que tú, tanto como yo, disfrutarás de su agradable lectura y anécdota al respecto). Así pues, el relato, descripción, y detallado del siguiente artículo, es un homenaje a la tremenda voluntad de *Francisco Carmona Navarro* (Sopaco 23), quien ahora nos comparte cómo ha creado su propia NINTENDO ARCADE CABINET. Que lo disfrutes.

INTRODUCCIÓN

“Una Arcadia en casa”: el sueño de muchos...

Una de las épocas más felices en mi vida fue la época de niño. Nací en 1983, y eso quiere decir que me tocó vivir en los 90, la época dorada de la consola Súper Nintendo con grandes vicios; pero también tengo recuerdos de más pequeño de haber jugado a la consola de Nintendo, la **NES**.

Con esta gran nostalgia y buenos recuerdos, he querido hacer, desde cero, mi propia máquina recreativa arcade, la “NINTENDO ARCADE CABINET”, con la cual poder jugar aquellos juegos a los que jugaba de pequeño, y poder revivir de nuevo aquellos momentos inolvidables.

CONCEPTO Y CEREBRO

La **NINTENDO ARCADE CABINET** ha sido diseñada y construida desde cero, y es un tributo a **Nintendo**, que tantos buenos momentos me ha hecho pasar a mí y a muchos.

Dicha máquina está inspirada estéticamente en la “DONKEY



VARIAS TOMAS DE LA ARCADIA

KONG JR" de 1982, pero con la forma original y diseño a medida de una recreativa de silueta más actual.

El punto fuerte de esta recreativa arcade es que está concebida bajo el concepto "*NO EMULADORES-NO PC*", esto supone un pequeño reto, ya que lo habitual y más lógico es usar un PC con emuladores, sin embargo, en esta máquina recreativa "el cerebro de la Bestia" es nada más y nada menos que la misma consola Super Nintendo + una Nintendo NES, y frente a estas dos ¡no hay Pentium que pueda!

La máquina recreativa contiene en su interior ambas consolas, y el usuario al encenderla puede, en primer lugar, seleccionar cualquiera de ellas gracias a un pulsador situado en el CPO, y una vez seleccionada podrá elegir entre prácticamente más del 98% de los títulos que existen para ambas consolas.

Las consolas son capaces de ejecutar los juegos a través de cartuchos flashcard, que contienen almacenadas en su tarjeta de memoria MMC todas las ROMS de los juegos.

LIMITES Y VENTAJAS

Este concepto de máquina recreativa arcade tiene sus ventajas y desventajas. La parte negativa, frente a las recreativas que usan un PC con emuladores, es que los títulos, fuera de los que existen para NES y SNES, no se pueden jugar.

La parte positiva es que estamos frente a una recreativa capaz de ejecutar los juegos desde su hardware original, sin emuladores, y se puede además disfrutar jugando de periféricos originales como el "NINTENDO ZAPPER", "NES POWER PAD", etcétera.

Todas las acciones necesarias para el funcionamiento de la máquina están automatizadas o se pueden accionar remotamente desde el panel de control CPO, esto quiere decir que el usuario sólo tiene que encender la máquina recreativa, sentarse delante y jugar.

MATERIALES

La construcción de una máquina recreativa como esta requiere de diverso material que es fácil de encontrar hoy en día en tiendas especializadas, por internet o grandes superficies dedicadas al bricolaje.

Para la construcción del mueble se ha utilizado madera tipo DM de 19mm de espesor, y la estructura que lo soporta está hecha con listones de abeto de 32x32 mm. El conjunto completo de un mueble terminado con estas dimensiones puede rondar de 80-90 kg de peso.

La máquina ha sido pintada igual que la original, en naranja para el exterior y frontal, así como negro por la parte interior, posterior y superior.

ZAPPER INCLUIDA



Donkey Kong es de mis personajes favoritos, y aquí lo tenemos presumiéndonos que su Arcadia tendrá ¡hasta una Zapper!



CLOSE UP AL CEREBRO DE LA BESTIA

La pintura del mueble está elegida a la carta, siendo esta prácticamente igual a la máquina original DONKEY KONG JR.

Bajo la capa de pintura se ha aplicado una capa de imprimación ya que la madera DM es muy porosa y absorbe mucha pintura.

El canto del mueble está decorado con una moldura en forma de "T", llamada t-mouilding, en color blanco brillo como el de la máquina original.

El CPO es una chapa de acero de 2 mm de espesor cortada y plegada a medida, sobre el CPO, y para proteger el arte que decora el panel de mandos se ha colocado una plancha de metraquilato transparente de 2 mm de espesor cortada a medida y plegada con pistola de calor.

El material arcade como pulsadores, palancas de mandos, y monedero, se pueden encontrar fácilmente por internet con gran variedad de modelos y colores.

Los artes que decoran los laterales, marquesina, bezel y CPO, se pueden imprimir en un establecimiento especializado en impresión digital.

La marquesina y el bezel de la recreativa llevan dos cristales cortados a medida cada uno, con el arte en medio a modo de sándwich. Estos cristales son de 2 y 3 mm respectivamente.

En un establecimiento especializado en electricidad y electrónica podemos adquirir todo el material necesario para el montaje eléctrico, como cable de 1,5 mm cuadrados para alimentaciones y de 0,5mm cuadrados para control, canaletas para la conducción de los cables, una fuente de alimentación de 12v, relés para el sistema de control, ventiladores para el sistema de refrigeración, el equipo de iluminación de la marquesina, un autómata programable para el sistema de control centralizado y todo el pequeño material que podamos necesitar como punteras, bridas, conectores fast-on, termoretractil, estaño, resistencias, interruptores, espadines, hembrillas, regletas de conexión, etcétera.

Por último para hacer funcionar esta recreativa vamos a necesitar las consolas, una NES y una SNES completas con sus dos mandos cada una y con sus cartuchos flashcard.

CONTINUARÁ...



Reportaje Especial

BONUS STAGE!



Introducción

Jugar video juegos, ya de entrada es, desde el mismo momento que se asume el rol, un recreo, un descanso, un “agregado” a la diversión tradicional.

No obstante, dentro de los mismos video juegos se arriesgan muchas cosas, cosas importantes como el buen ánimo, pues el mismo video juego podría ponernos de mal humor si no podemos pasar niveles, o si no hay alicientes, como tales, para que prosigamos en el mismo.

Fue entonces cuando a alguien se le ocurrió la magnífica idea de poner niveles donde comúnmente no se perdiesen vidas y, que por el contrario, el jugador pudiera usarlos como trampolines para juntar más premios, vidas, continues, usarlos como atajos, o ayudarle a mantener la constancia, y tan trascendente ha sido el papel de estos niveles que por esa razón nació este Reportaje. ¡Disfrútalo!

Tygrus

Inicios

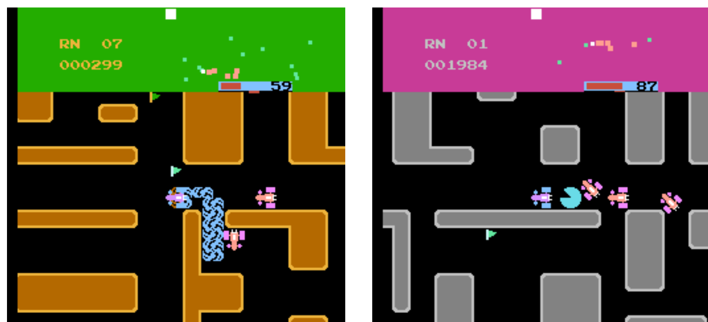


1. INICIACIÓN

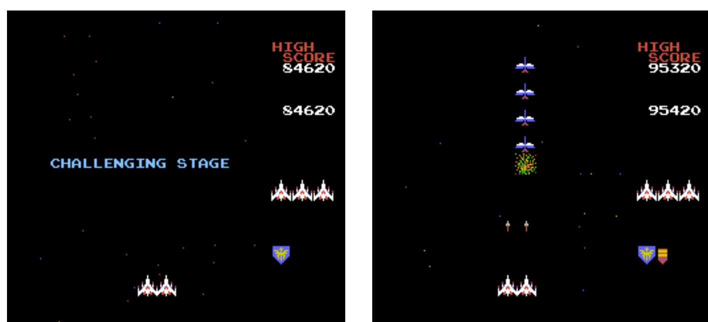
Los **Bonus Stage**. ¿Quién no los conoce?... ¡porque estos son tan antiguos como los mismos video juegos! Pero sepamos y veamos a que momento del pasado se remonta su aparición, algunas peculiaridades de ellos, y algo más.

Fue *NAMCO*, la compañía del **Pac-Man**, la que introdujese el concepto de los **Bonus Stage** en un par de sus juegos. El primero de ellos fue un arcade llamado ***Rally X***, un laberinto de carritos donde el **Bonus Stage** era un nivel simple como el resto de los demás, pero en el cual los coches atacantes se mantenían más tiempo en espera del habitual, es decir, el juego daba una *ventaja* adicional al jugador. Esta idea de "ventaja" se transformaría más temprano que tarde, pues para el juego ***Galaga*** (aparecido apenas un año después), considerado el segundo juego con un **Bonus Stage**, quedaba mejor concretada la idea: en este nivel aparecen varios escuadrones de insectos inofensivos danzando al compás de la música, quedando en nosotros destruir tantos como podamos antes de que huyan, con la finalidad de incrementar nuestra puntuación para así recuperar vidas. En estos juegos se les llamó "Bonus Challenge" a tales niveles, pero sin duda son el vivo retrato del **Bonus Stage**.

Ambos juegos fueron portados a **NES**, aunque solo sea en ***Galaga*** donde encontraremos tales **Bonus Stage**.



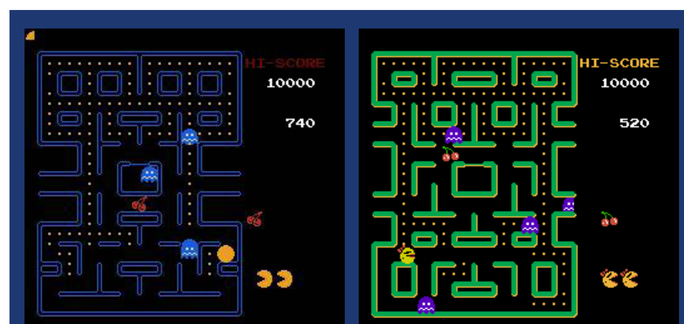
El carrito de BB Car (un clon de Rally X), hace un guiño de Bonus al peculiar Pac-Man de Namco



En Galaga tenemos un "Challenging Stage" para derribar mosquitos espaciales

2. LOS BONUS

Sabiendo que los escenarios de **Bonus** se usaron desde casi el mismo albor de los video juegos, parecería que no resta mucho por decir (fuera de aquello, claro está, que va en relación directa con la evolución de todos los aspectos corrientes del video juego), pero contrariamente a ello notamos que los programadores empezaron a invadir sus juegos con elementos afines que cumplieran un propósito parecido al del nivel del **Bonus** (motivar a seguir adelante) sin que por ello perdieran reto sus juegos, y les llamaron "**BONUS**".



En Pac-man y Ms. Pac-man, la cereza es el Bonus que rompe la monotonía del laberinto y el muy lineal "survival horror"

El **Bonus** no es directamente necesario para el progreso del juego, pero brinda o puntos, o vidas, o algo que permitirá que nos mantengamos en activo dentro del mismo juego.

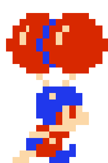
Hay diversas clases de **Bonus** y, aunque no lo parezca, resulta complejo identificarlos y clasificarlos. Un **Bonus** puede ser, por ejemplo, una cadena de puntos que se multiplican, como pasa en **Super Mario Bros 3** al brincar de un enemigo a otro sin tocar el suelo para con ello ir incrementando los puntos x2 hasta llegar al **Bonus** máximo que es una vida. Como puede notarse, en este caso el bonus no es precisamente un objeto que se tome, sino una acción experta que al mismo tiempo tiene el rol de motivarnos a "hacer algo" distinto al objetivo de "pasar" el juego. Lo mismo podríamos decir de la super píldora en **Pac-Man**, la cual motivará al jugador a perseguir a los fantasmas, pues por cada uno que coma irá duplicando el **Bonus** (puntos, en este caso), indistintamente de si el juego no tiene un final ni, de hecho, objetivos identificables más allá del de comer todas las píldoras del laberinto, y así una y otra vez.

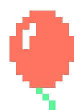
Evolución



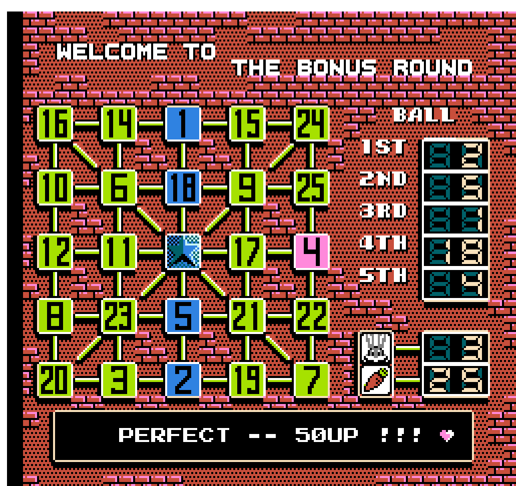
La otra clase de Bonus sería el "tangible". Pensemos en el mismo **Pac-Man**, donde hay frutas correlonas, las cuales agregan un propósito más al juego, pues de ese modo no solo hay que escapar de los fantasmas y limpiar el laberinto de las insípidas píldoras, sino que también podemos perseguir la fruta, que dará puntos extra para eventualmente acarrear una vida (aliciente para seguir jugando).

3. A CABALLO REGALADO...





Tomando lo poquito que he podido expresar, y usando el entendimiento entre líneas que hasta ahora hemos podido entrever, los **Bonus Stage** tienen varios propósitos: ser uno de los motivos para que el jugador continue jugando (al brindarle premios y mayores oportunidades de éxito en su aventura), dar variedad al juego y, en breve, hacer del juego algo más atractivo. Es por esas razones (que de subjetivas tienen mucho) que quise dejar para estas alturas del Reportaje el tratar de responder el qué, cómo, cuándo, y dónde de ellos, y definir en concordancia y útilmente lo que representan dentro de un juego, pues es fácil confundirse al punto de llegar a creer, razonablemente, que algunos juegos serían completamente de **Bonus Stage**, como podría ser el caso de ciertos *puzzles*. Sin embargo, de entre todas las cosas que podrían definirlos y hacer que tuviésemos una serie de desacuerdos, hay una que me parece muy particular en la mayoría de ellos (y en la que la mayoría de nosotros coincidiremos), y por la cual continúa la lectura en el siguiente apartado que se le ha destinado: la diferencia de estos niveles de **Bonus** con el resto de los niveles del juego.



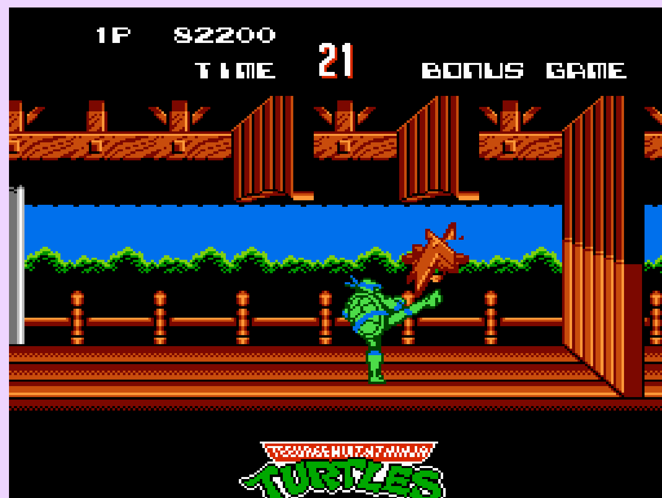
En Bugs Bunny Birthday Blow Out, Bugs Bunny celebra su 50 aniversario, y este Bonus Round de "slot" te dará a ganar ¡hasta 50 vidas!

CONTRA RELOJ



Los escenarios de **Bonus** lo vuelven loco a uno: sabemos que en muchos de ellos vamos contra reloj y, sedientos de juntar lo que sea, como sea, y para lo que sea, son de los pocos niveles donde nosotros los jugadores lo arriesgamos todo: porque en esencia ¡no hay nada que perder!

Al final, así solo sea para despilfarrar tal o cual fortuna acumulada en ellos (o solo para distender las neuronas), los **Bonus** Stage resultan un descanso casi obligatorio en el ascenso del juego: elementales para alcanzar las cimas a las que cualquier video juego busca proyectarnos.

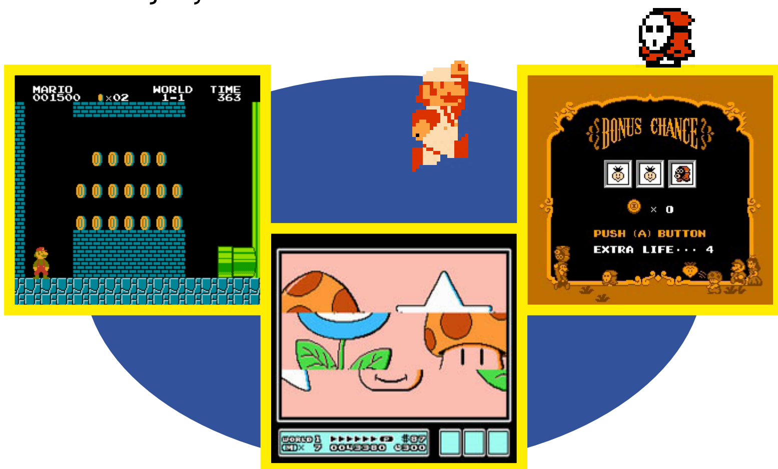


Evolución (cont...)

4. LA LEY DE LA INERCIA

Uno de los géneros donde los **Bonus Stage** resultan sumamente interesantes son las **Plataformas**: poco importa si en la trama está escrito que el héroe va a rescatar una princesa, pues si en el camino se encuentra un lugar de recreación (cosa que no hay que justificar argumentalmente), el jugador lo verá como un descanso merecido en lo que llega a la última torre del último castillo. Y digo que en las **Plataformas** se hacen necesarios los **Bonus Stage** porque es una forma creativa de mezclar el avance de la aventura con intermedios que rompan la rutina, y donde podamos usar otra serie de talentos, estrategias, el conocimiento mismo, o hasta el azar, pero adecuados y procesados temática y estratégicamente a la idea/reglas del juego. Si bien las **Plataformas** desafían la ley de la gravedad, los niveles de **Bonus** infringen, sin duda, la ley de la inercia.

Una trilogía que nos gusta usar mucho como ejemplo es la de **Super Mario Bros**, y hablando de escenarios de **Bonus** aquí tenemos una muestra clara de cómo estos han ido cambiando y adecuándose: en **Super Mario Bros 1** hay cuartos secretos (o niveles de **Bonus**) donde el premio son monedas, sea que los niveles los hallemos en tuberías o en enredaderas que nos llevan a las nubes. En **Super Mario Bros 2** (el basado en *Doki Doki Panic*), el nivel de **Bonus** está mejor diseñado, y aparece al final de un nivel: se trata de una máquina slot donde hay que hacer coincidir 3 figuras (las oportunidades de juego dependen de las monedas que se hayan juntado previamente). En **Super Mario Bros 3**, sin embargo, es donde podemos ver todo el acabado final de la obra, pues los niveles de **Bonus** aparecen cada cierto tiempo, entre niveles, en el mapa, o hasta ocultos, y la variedad es tan amplia que ofrece no solo la posibilidad de incrementar vidas, sino también trajes y habilidades, así como atajos y otra serie de incentivos.



La fortuna, la observación, y hasta la estrategia, forman parte de los Bonus Stage en la trilogía de Super Mario Bros

5. RIQUEZA CREATIVA

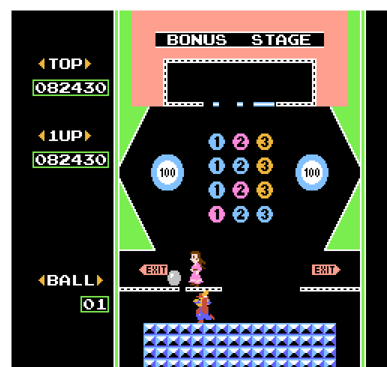
En lo que sigue, he de dar fé y constancia de lo que los **Bonus Stage**, habidos en el sistema **NES**, nos han legado en algunas de sus diferentes formas.

El primer juego que pareciera porta el estandarte del **Bonus Stage** es **Mario Bros**, aquel viejo plataformas (cuya imagen podemos ver al inicio del reportaje) que funcionaba más en modo competitivo que en su modalidad de progreso en solo, y es que en sus dos niveles de **Bonus** se trata de juntar 5 monedas antes de que el rival lo haga, así que el asunto se volvía presuroso, y los dos jugadores disfrutaban del nervio de querer ganarle a su rival, a veces hasta se arriesgaba la vida pasando entre el fuego lanzado por una tubería si con ello se tomaban las monedas antes que el rival. Este bonus hacía del juego simultáneo todo un estímulo.



Otra de las ideas que dieron buenos resultados, era ocultar tales niveles de **Bonus** dentro de los niveles del juego, como pasó en **Darkwing Duck** o **Iron Sword**. Aún de ese modo había indicios de por medio para querer hallar lo que se nos anunciaba como un arca llena de lujos y premios para juntar y luego despilfarrar. En contraparte, algunos otros niveles de **Bonus** son evidentes y fungen como mini juegos opcionales, como por ejemplo el escenario de la feria en **Bart VS The Space Mutants**.

Finalmente, había otro tipo de escenario de **Bonus** al que solo se accedía bajo ciertos requisitos o habilidades, como pasa en el juego **Pinball** al tener que ser precisos para colar la bola en un difícil agujero, pero si lo conseguíamos ganábamos acceso a una pantalla de **Bonus** donde había que controlar a **Mario** para ir al rescate de ***Pauline*** (¡la mismita de ***Donkey Kong***!) en un **Bonus Stage** mezcla **Arkanoid** con *slot machine*, y es ahí donde comenzamos a percatarnos de que los **Bonus Stage** también funcionan como mini juegos, que es hacia donde ahora mudaremos lo que queda del Reportaje.



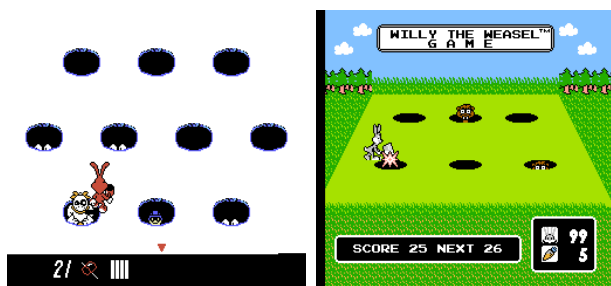


6. MINI JUEGOS Y SIDE QUESTS

Que un juego tenga varias formas de jugarse no significa que alguna de ellas pueda ser tomada técnicamente como un **Bonus Stage** (ejemplo, **Vice Project Doom** tiene una oferta de 3 distintas formas de juego, ¿sería por ello alguna de esas formas un **Bonus Stage**?), no obstante, aunque tal variedad de escenarios no sea mucha, algunos nos arriesgamos a creer y decir que títulos como **Circus Charlie**, **Tetris**, o **Wild Gun** (por citar 3), podrían ser títulos enteramente de **Bonus Stage** pues, dada la cortedad y simpleza de sus escenarios, el efecto psicológico que se genera es similar al de los **Bonus Stage**.



En este caso, tener niveles cortos o dispares nos hace sentir que se trata de video juegos de género "mini juegos", una idea claro que no era manejada como tal, aunque para algunos de nosotros funcionen de ese modo (en el entendido de que si uno pierde no hay tanto enojo como en un título en el que hay que ir avanzando por niveles). Eso sí, en **NES** podríamos decir que hay pocos juegos que explotan los mini juegos como factor secundario para atraer la atención del jugador (**Super Mario Bros 3** incluye dentro del mismo juego el juego de **Mario Bros**, algo indecible de aquel entonces). De entre esos pocos juegos, hay algunos que sí llegan a presentar un esquema parecido: búsquedas secundarias o aventuras en paralelo (***Side Quests***), que podrían ser consideradas como **Bonus Stage**, como por ejemplo en **Isolated Warrior**, el cual cuenta con escenarios de Bonus donde el descubrirlos significa que nos contarán un trozo más de la misteriosa historia del Planeta Pan. **Castlevania II** o **Final Fantasy** podrían encajar dentro de los juegos con **Side Quests**, pues tales mini misiones no son fundamentales para terminar el juego, pero harán que el jugador quede más satisfecho con el cumplimiento de estas tareas, así sea solo para recobrar un ítem de poca valía, al final, las **Side Quests** cumplen con los requisitos de los **Bonus Stage**: motivan a seguir adelante, premian, y hacen la travesía más fortuita, principalmente.



Los Bonus Stage de Carnaval son muy populares en algunas series, donde el martillazo tenía que ser más rápido que el ojo y el tic-tac del reloj

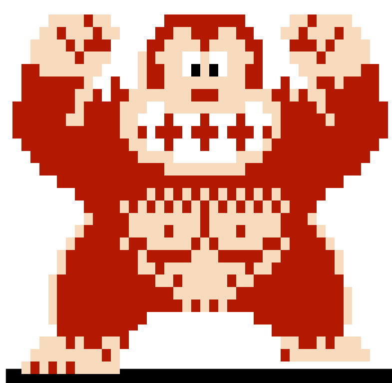
7. WELCOME TO THE BONUS STAGE

A decir verdad, Los **Bonus Stage**, más que haber sido diseñados a partir de una idea base, parece que fueron ellos los que originaron otros conceptos, como los mini juegos, los cuartos ocultos, los bonus, y así otros.

La intención de este Reportaje no era sacar en claro lo que son, sino tratar de ver los modos en cómo fueron relevantes para el *Replay Value* de un título (y porqué no: copiarlo para los juegos de nuestra modernidad). Los juegos de feria (como **Circus Charlie**), de galería de tiro (como **Wild Gun**), de eventos (como los **Track & Field**), u otros, hacen creer que la idea simple pero climática del nivel de **Bonus** quería extenderse por todos los costados de algunos juegos (punto aún no resuelto del todo). Sin embargo, es común que tales niveles de **Bonus** sean mejor apreciados en los juegos de **Plataformas** con Aventuras donde, en caso de haberlos, existía una combinación divertida de video juego.

Es confuso hablar de niveles de **Bonus** cuando de por medio hay items, estrategias de puntos (catalogadas como **Bonus**, según lo que se ha dicho), armas, o el tiempo mismo, pero si dentro de tales niveles hay un incentivo para seguir jugando, lo importante es permitirnos disfrutar ya sea de la avaricia de recogerlo todo, o el placer de hacer vidas por el simple hecho de despilfarrarlas, nada importa tener que definir tal **Bonus Stage** cuando este es solo un "medio" que cumple una de las lógicas del video juego: disfrutarlo.

Es curioso que algunas personas piensen "esté nivel fuera de mundo debería mejor ser un **Bonus Stage**", como es el caso del nivel de las motos en ***Battletoads***; seguramente si un nivel así fuera un **Bonus Stage**, mucha gente lo pasaría "por diversión", pues es en base a hipotéticos razonamientos como este donde descubrimos detalles reales de lo tan en serio que a veces nos tomamos el rol de jugar.



Este Reportaje, al final, partió del hecho de que los **Bonus Stage** son una de las partes del *Game Play* que más deben beneficiarse, pues los disfrutamos en todo video juego, nuevo o viejo, sea del género que sea: es uno de los principios de la diversión en su estado más nativo.



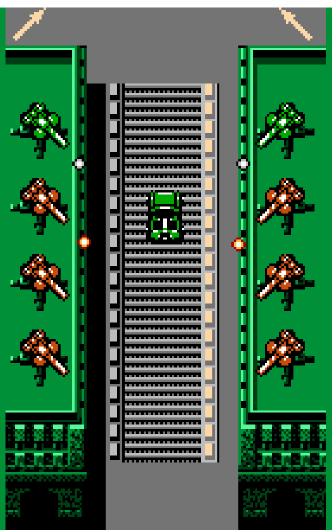
TOP 10
:: CARROS ::

10. ECTO-1 (Ghostbusters)



El fantasmal **Ecto-1** hace acto de aparición en este **TOP**. Un viejo Cadillac hecho ambulancia es el auto perfecto para azuzar el tráfico cuando se trata de llegar prestos al lugar del pánico y el siniestro. Equipado con mochilas de protones, Ecto goggles, y trampas y detectores psico-quinéticos, es en definitiva el compañero menos pegajoso en quien se pueda confiar. Y viene en blanco fantasma, no nos olvidemos.

9. Jeep (Jackal)



Este es el auto más lento de este TOP, y ciertamente el menos apropiado para una trama bélica, pero nuestro pequeño David sabe girar la honda como experto, y poner la piedra en la mera frente, sino que le pregunten al poderoso Nagmachon del final del juego cómo le fue.

¡Bienvenido al TOP Jeep!

8. Ferrari (Rad Racer)



¿Qué más se le puede pedir a un Ferrari último modelo cuando luego de tremendos bofetones de palmera a 255 km/h se da vueltas para sacudirse el polvito y ajustarse a la rayita de la carretera como por arte de control remoto?...

Pero bien, si este coche es indestructible, su peor enemigo también resulta serlo: se llama "tiempo".

7. Road Fighter (Road Fighter)

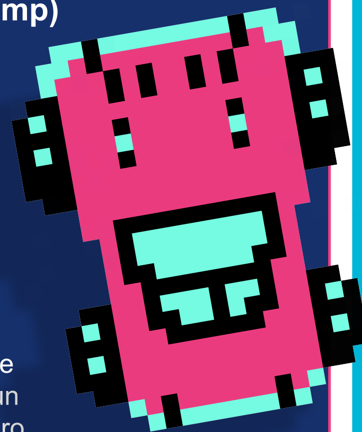


El versátil guerrero de la carretera (no, no es el V8 de Mad Max) es uno de los bólidos más estables, veloces, y perfectos de los que podamos dar testimonio.

Su potencial es tanto que sí logramos demostrar la destreza que posee en plena carretera, hasta el Super Man de los video juegos querrá venir a ser testigo de tremenda proeza.

Antes, este coche era joven y rápido. Ahora, solo rápido.

6. Buggy (Bump n' Jump)



¡Que cosa tan interesante tener un coche saltón para llevar a pasear a la novia! (se me ocurre, por ejemplo, que ha de ser de mucha ayuda en el auto cinema, cuando el coche de adelante usa sombrero y no deja ver la película).

Pero lo que es inconcebible es dejar que el Chacal, un sujeto común y corriente (pero malandrín), y sin un auto saltón como nuestro Buggy-Woowie, nos robe a la novia (se sospecha de un Jeep de ***Konami***); pero todo tiene solución mientras se tenga un coche con más resortes que un colchón ortopédico, un coche que salta para tomar aire fresco e inyectarlo a las ideas de racers y persecuciones.



Ni Kitt, el auto increíble, puede presumir de tener tan poderosos propulsores, el pretexto de la novia, como quiera, es solo pretexto para sacar a pasear este moderno concepto de auto, abrigado en la consola NES.

5. Narcmovil (NARC)

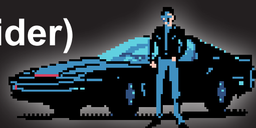


Y es el turno del bonito ***Porsche***, el auto por excelencia de los mejores oficiales antinarcóticos.

El Narcmovil llega hasta donde el mal hace su nido gracias a su avanzado (e inexplicable) sistema de video-captura (video captura ladrones, ¿se entendió? :)) que haría palidecer a los horribles, ilegibles y preshistóricos rayos X. Nótese que viene en rojo manzana-tentación.

Armado con una ametralladora, un par de lanzacohetes, y dos decididos NARC, va camino al banco a hacer un ajuste de cuentas: ¡que Mr. Big prepare sus mejores contenedores de basura explota-Narcmóviles!

4. K.I.T.T. (Knight Rider)



El de la lucecita movediza en el cofre fue el primer coche en mostrar, sin censura, toda su desnuda carrocería cuando daba tremendos saltos. En el juego de **NES** posee todos los talentos que siempre soñamos tener en los autos del siglo XXI, como rayos laser, misiles, y sobre todo un blanco sentido del humor computarizado que le hiciese olvidar a uno el tráfico de la Ciudad. ¿Que qué le falta para ser perfecto?... por supuesto, ser computadora en lugar de computador... y dar masajes.

Pero como estamos aquí para hablar de los carros en los juegos de **NES**, **KITT** puede despachar a cuanto carro le estorbe con muchos endemoniados rayos, y bueno, si helicópteros o biplanos vienen detrás de ti **KITT**, no digas “Michael, Michael, ¡ayuda!”

3. DeLorean (Back to the Future 2 & 3)



88 millas por hora (y esas puertas en forma de alas) es todo lo que el DeLorean necesita para convulsionar el tiempo. En el juego de **NES**, sin embargo, solo sirve para brindar tentativas y sugerentes aventuras a Marty (el poder del eufemismo en aras del deber) en una bien precisa y catalogada paradoja temporal (ejem, un juego impopular). Una pena que aquí en el juego el DeLorean vuele, pues no soy el único al que le gustaba que dejara esos surcos de fuego por el asfalto. Pero es que es “**El DeLorean**”.

Eso sí, si se nos queda varado en algún año donde todavía no se haya inventado el plutonio que hoy conseguimos en las farmacias, podría haber serios problemas... sobre todo con la diversión.

2. BATMOVIL (Batman Returns)



El exuberante Batimóvil viene mejor equipado que una navaja suiza ¡hasta turbina-encendedor en lugar de mofle para tremenda velocidad de cohete!

Dicen que el circo viene a la Ciudad, así que hay que prepararnos para recibirlo como se merece: un par de cañones-metralleta, y toda la tecnología fuera del alcance del ciudadano gótico inteligente promedio, y aunque bromoso en apariencia, tiene la habilidad de mandar a volar los costados para hacerse tan delgado como espárrago. Que el mal se cuide, pues este carro no solo es lujo y belleza: ¡es un trueno!, y solo lo conduce: Bat-Man.



1. Smart

(City Connection)



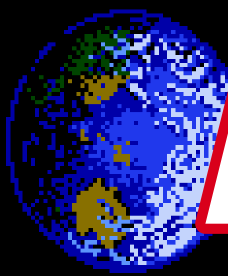
En este mundo de intrigas y libretos escuetos pero increíblemente originales, 10 galones de pintura son suficientes para pintarrajear las carreteras de 7 Ciudades. Claro, eso no sería posible si no se tuviera el super compacto, híbrido (funciona a base de aire, amor, y ¡globos!), y no menos saltón que Kitt o Buggy, el “Smart”.

Casi olvido decir que este auto es tan autosuficiente que, el aceite que se encuentre en la carretera, lo podrá despilfarrar tirándolo como bala para así darle esquinazo a las patrullas que quieren detener su obra de arte.

Así pues, diseñado con solo 4 corazones de puro amor, 10 galones de pintura (desprendible por los neumáticos), y un galán de Vaselina todo acicalado, termina conectado más ciudades que Nokia.

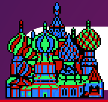
¡Primer lugar!



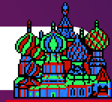


Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS



Catedral de San Basilio





Sdratsbuyte! Luego de visitar el Archipiélago Japonés, no nos queda tan lejos subirnos al avioncito de papel para visitar la madre Rusia, y en particular, la Catedral de San Basilio, que apadrina uno de los juegos más fabulosos del mundo entero.

Pero no nos adelantemos, y vayamos primero desempacando la maleta (ojalá venga por ahí de colado algún tetris de bolsillo) para así comenzar el recorrido por esta Catedral, que por supuesto, también forma parte de esta gran ¡**NACIÓN NES**!

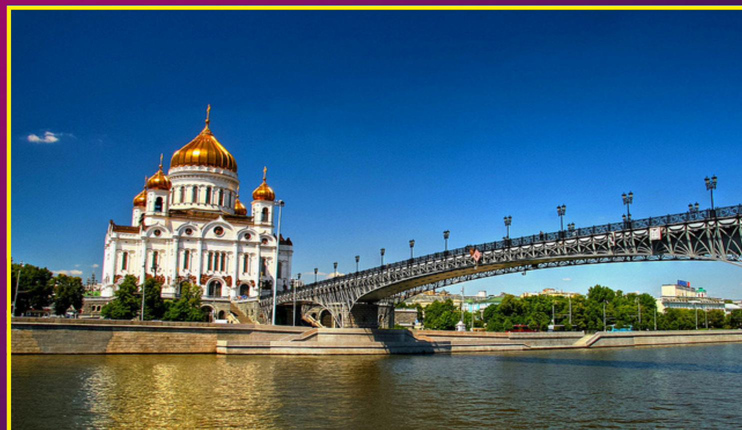


Los fuegos artificiales engalanan la Catedral de San Basilio así como engalanan el juego TETRIS. El espíritu Soviético está presente en sus 10 cúpulas "acebolladas"

LOS FUEGOS FATUOS DE LA VICTORIA

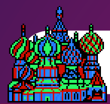
Es el siglo XVI. Ivan el Terrible consigue capturar a uno de los dirigentes claves del ejército Mongól, y para conmemorarlo construye la "Catedral de la Trinidad" donde antes estuviera la tumba de San Basilio (1560), en el corazón mismo de Moscú, por esa razón ahora conocemos esta Catedral con el nombre de este santo, aunque su nombre oficial sea el de (tomo aire) Catedral de la de la intercesión de la virgen en el montículo.

Como se puede ver por las fotos, el diseño de las cúpulas asemeja el fuego fatuo de una vela, apuntando al cielo en todo momento y, de hecho, durante los primeros 300 años estas cúpulas eran de color dorado, mientras que el resto de la fachada era de color blanco, para así asemejar "velas" prendidas, como en la Catedral de Cristo Salvador también en Moscú.

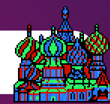


La Catedral de Cristo Salvador en Moscú conserva los colores blanco y dorado que alguna vez tuviera la de San Basilio

La construcción de este templo fue concebido con 8 cúpulas (más la principal al centro) como símbolo medieval de la estrella de 8 picos. Tiempo más tarde se erigiría la décima cúpula/iglesia, la más importante de ellas por tener el



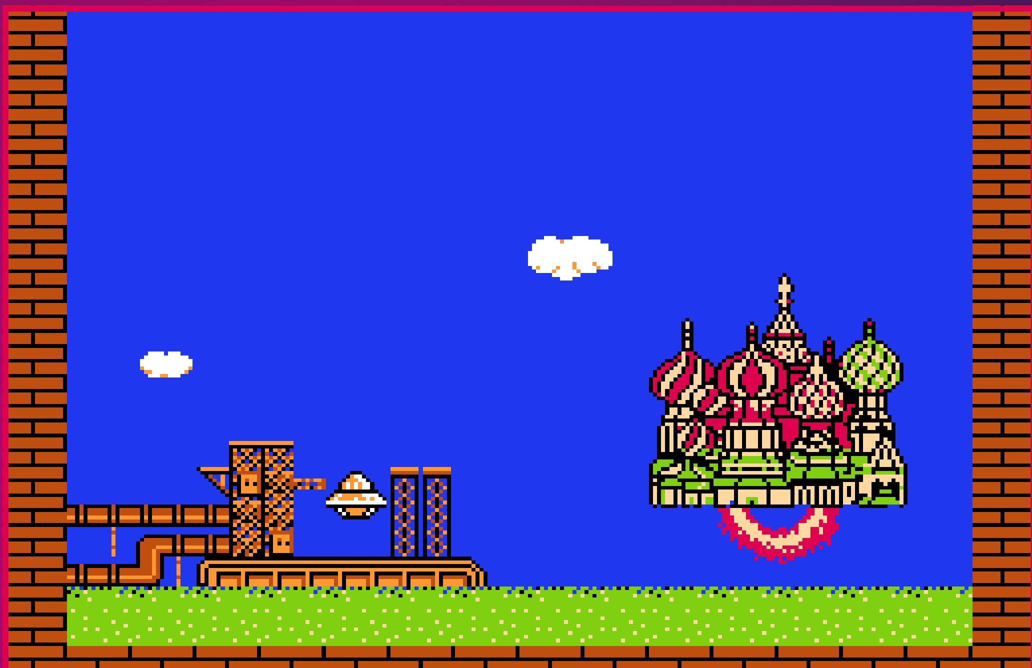
Catedral de San Basilio





Los bellos colores, y las "coronas" doradas, fueron seleccionados con un fin: enaltecer los pasajes de la Biblia y el Cielo

sepulcro de San Basilio. La leyenda dice que los arquitectos fueron privados de su vista luego de terminada la construcción, para que así no hicieran otra obra igual de magnífica.



Como pioneros del primer lanzamiento espacial, los Rusos hicieron algo "celestial" en el juego Tetris: ponerle senda turbina a la Catedral de San Basilio. ¡Se van a condenar!

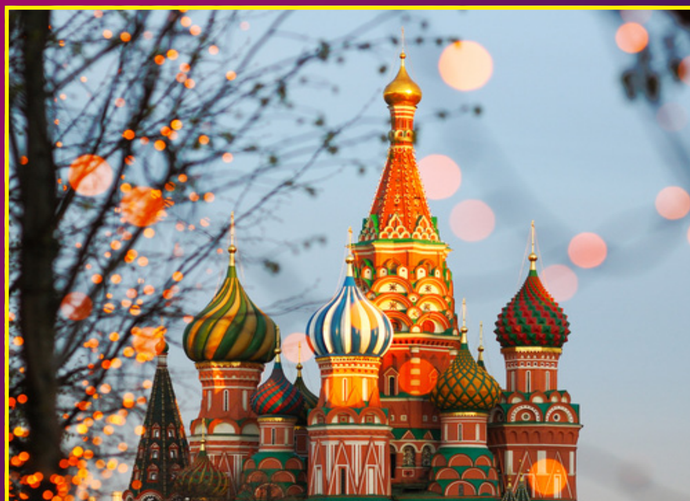
EL ARCO IRIS BÍBLICO DE SAN BASILIO

Sería en 1860 que se le pondrían los colores con que ahora la vemos, los cuales fueron elegidos porque, en su conjunto, componen toda la gama de colores del arco iris, los cuales en la Biblia abren el paso al "bien".

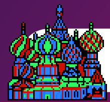
La arquitectura de la Catedral es única en su tipo, lo que ha servido para crear un estereotipo asociado al país (no dudaría que algunos de nosotros, al pensar en Rusia, se nos viniese a la cabeza esta Catedral), aunque hasta ahora no supiésemos si se trataba del Kremlin, o de alguna clase de palacio donde alguna vez habitaron los Zares. No se crea, sin embargo, que el resto de la arquitectura Rusa posee este tipo de terminados (en forma de llama): esta construcción es, además de bella, un símbolo particularísimo de la gente y folclore Rusos.

Un dato interesante es que estuvo a punto de ser demolida por Joseph *Stalin*, pues entorpecía los desfiles del ejercito rojo, pero gracias a que un arquitecto de nombre *Pyotr Baranovsky* (el encargado de tal proyecto) se opuso categóricamente, el plan no procedió, aunque a este le costase ¡5 años de prisión!

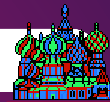
Es hora ya de ver lo que en el ejercicio de la sagrada profesión del video juego, este sitio nos ofrece.

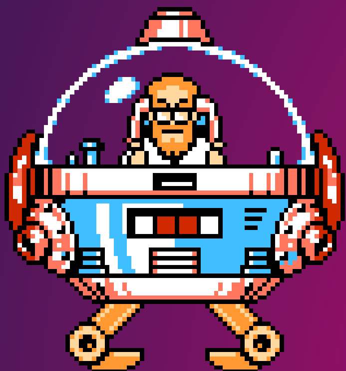


Con tantos colores, parecería que esta Catedral forma parte del decorado de un pastel, o de un cuento para niños



Catedral de San Basilio





EN HONOR A LOS VIDEO JUEGOS RUSOS

No es de extrañar que, dado el esplendor, realce, y belleza de un sitio como la Catedral de San Basilio, algunos de nuestros juegos de **NES** con la imagen patente de Rusia, estén impregnados con promoción a la propia Catedral.

Muchos conocemos, por ejemplo, a *Axeley Pazhitnov*, el creador del juego Soviético **TETRIS**. *Axeley* no recibió alguna clase de beneficio económico por la creación de este fabuloso juego, pues lo donó a su gobierno por tratarse de una invención cuyas utilidades debían ser comunitarias (***Perestroika***), aunque eso no le haya privado de meter dentro del mismo juego referencias a esta construcción y a otros elementos representativos de la Rusia de antes y de siempre, por citar algunos, la puesta en órbita del primer satélite artificial (el *Sputnik*), la música folclórica, o hasta algo sumamente loco como la misma **Catedral de San Basilio** en plena ignición (ni Ivan el Terrible lo pudo imaginar mejor y, de hecho, si viviera, seguro le pide a *Pazhitnov* los planos para semejante locura). La música del **Tetris**, por cierto, está basada en una canción de ritmo rápido llamada "***Korobéiniki***"; la canción cuenta la historia de un joven ***Korobéinik*** (ambulante) que regatea los precios de sus mercancias con una chica de ojos oscuros llamada Katia, a la que acaba besando, propiciando que ambos desaparezcan en un campo de centeno.

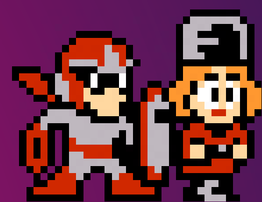
En **Megaman IV**, por primera vez en la saga el malo no era el **Dr. Willy**, sino un científico Ruso (iba a decir "loco", pero no sé de donde saca la gente que "malvado" es consecuencia de "loco") de nombre **Dr. Cossack**, cuya fortaleza tiene banderines rojos y una cúpula central con terminados "acebollados".



La Perestroika le jugó a Pazhitnov un juego mental donde no pudo hace tetris

He de agregar que para que la inmersión a la cultura Rusa fuese mayor, los programadores de **CAPCOM** decidieron que el **Dr. Cossack** tuviese una hija de nombre "**Kalinka**", la **Kalinka** es una canción, pero se le asocia más a un baile tradicional Ruso (para que te des una idea, es lo que baila **Zangief** de **Street Fighter II** al final del juego).

Ya se mira el letrero que dice "salida", solo para despedirnos decir que el recorrido de esta ocasión pretende ser también un homenaje y dedicatoria a los Rusos, a sus super atletas, su valor y fortaleza, a sus siglos de tradición, y al video juego.

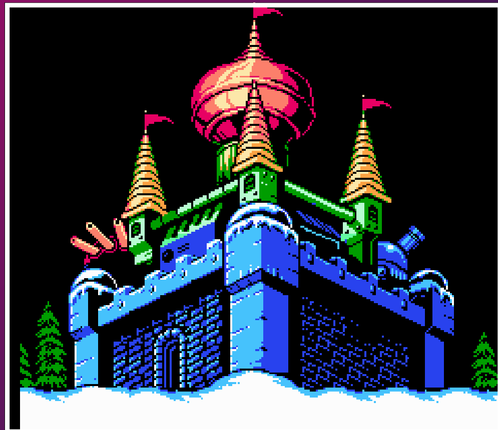

Como buen Bot, a Protoman le gustan las Rusas

Por cierto, dicen que el mejor mes para visitar esta Catedral es Octubre, así que aún hay tiempo para ahorrar y planear un viaje en forma.

Gracias a todos los que mandan mails y platican de sus países, eso ayuda a hacer esta sección (a la que personalmente yo encuentro muy entretenida, y ojalá que tú también).

No te pierdas el siguiente número, donde viajaremos a Europa para hablar de unas ruinas legendarias, y mientras tanto ¡disfruta tus vacaciones!, que el verano está a la vuelta de la esquina y chance hasta una novia Rusa te toque ;)

TYGRUS


La fortaleza del Dr. Cossack (Megaman IV) conserva la cúpula central en forma de vela, al estilo de la Catedral referida

FÉ DE RATAS

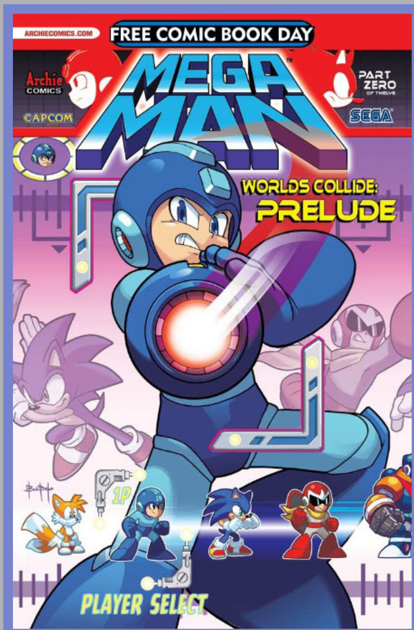
DE VUELTA LA BURRA AL TRIGAL



¡¿Qué trampita mis camaradas?!, recién terminé de leer el libro "¿QUIÉN SE HA LLEVADO MI QUESO?" (yo al mío ya le hice unos hoyos para reconocerlo), y en esencia trata sobre que hay que progresar, avanzar, cambiar la página, ya no pensar en ese queso que el ratoncito de al lado debe estar prensando con sus dientecitos.

El problema, para mí claro está, es que esta sección la tengo que llenar de cosas pasadas, así que comprenderán mi dilema. Pero bueno, esa será mi montaña a escalar, que por hoy hay que ir aterrizando al quehacer (no sé si dije que íbamos en una nube voladora), y bueno, hoy me planché las orejas para traerles más material "secreto" de más allá de las estrellas, de esas estrellitas donde unos chipocludos libran una guerra. Les cuento.

En **MagazinNES** todo puede ser una portada, y para el especial MINI había hecho una portada de **Star Wars** (derecha) más épica que las plateadas y relucientes flechas de **Link**, el problema, como se verá, es que aún en blanco y negro esta portada hubiera ocupado mucha tinta negra (ya le propusimos a **Disney** que las próximas entregas de Star Wars sean con ***Darth Vader*** del color de los ***Stormtroopers***), de ahí que al final solo pusiéramos un espacio que más que espacio parecía Universo de antimateria (o sea casi la misma cosa), es decir, un fondo blanco, con humor blanco, y todo lo que se parezca a un borrego de blanca lana, para que usaras tinta blanca.



Y ya contado ese detalle, es hora de volver a la ratósfera para atender otros asuntos.

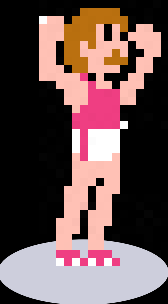
Ustedes como yo debemos estar en el mismo rango de percepción de imagen: **Megaman**. Bueno, pues sigo haciendo de ese especial prometido algo más especial (que si llega para el 30 aniversario de este, seguro será más especial), ahora que (como lo comenté en el blog) me he podido hacer de otros detalles adicionales. Una lástima que no tenga cola que le pisen, que si fuera **Sonic** o **Mario *Panochi***, seguro ya estaría hecho desde cuando.

Y bueno, ¿ya descargaron el **MagazinNES** más chiquito que la pantalla del ***YouTube***? (pronúnciese la "e" por favor)... eso me recuerda que estoy trabajando en un proyecto ultra secreto (tan ultra y tan secreto que ni yo mismo lo sé todavía), solo espero instrucciones de las esferas mas altas de la revelación para presentárselos, así que crucen los dedos para que ya pronto se nos ilumine.

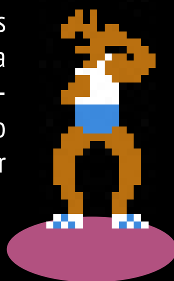
Y bueno, mientras me sigo peleando con las suites de diseño (como perros y gatos en un costal), sigan echándole un ojo al blog y a los **MagazinNES** que continuamente se "mejoran". No dejen de mandarme memes, que lo demás lo borro si no es divertido, y no se olviden que aquí tienen su casa mi casa. ¡Chau!

OpinioNES

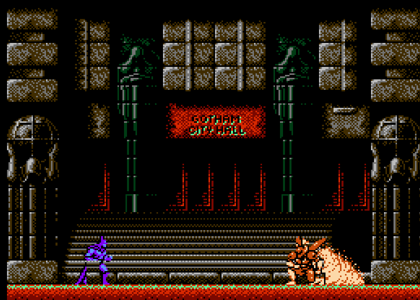
VIDA Y VIDA



No somos pocos los que, teniendo que compartir un limitado número de juegos con amigos y hermanos y, peor aún, que la mayoría de ellos fuesen para un jugador, tuviésemos que encontrar un modo apropiado de hacerlo, donde la solución solía ser jugar vida y vida, o nivel y nivel, o quitarse el control y quitarse el control... y aún dentro de algunos juegos a dobles podían darse situaciones "rudas" a este respecto y... mejor comencemos con un poco de anécdota para así continuar la opinión de hoy.



ACABAJUEGOS VS EL RESTO DEL MUNDO

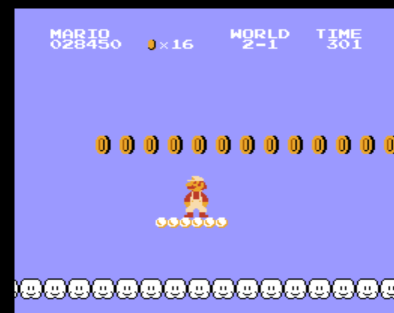


Algunos jugaban al estilo "yo paso los niveles, y tú matas a los jefes". El ingenio siempre se abrirá camino entre la tupida maleza

Esto sonará anecdótico a más de uno: incluso antes de poner un juego ya se estaba dando una lucha de poder: "yo quiero jugar Mario" "nooo, yo quiero jugar el de golf, y soy tu hermano mayor y se hace lo que yo diga...", poco se hablaba de, por ejemplo, jugar el uno 15 minutos y 15 minutos después el otro, y así irlos intercalando. No, no lo hacíamos porque éramos niños (creo que hoy en día un niño tiene un horizonte de planeación un poco más amplio al empezar a jugar: el personaje que quiere ser, algunas destrezas, y otros detalles "personalizables", pero antes, los cocolazos estaban de moda: ¡y molaba!), porque eso "nos parecía" contrario al principio de diversión o, dicho de otro modo, organizarse con el compañero de juego para decidir qué y cómo jugar se parecía a "la escuela", y todos sabemos (hipotéticamente) que la escuela estaba peleada con la noción de diversión que brindaban los video juegos en aquel entonces.

Pero bien, estaba en que a veces (suponiendo que los jugadores ya estuviesen de acuerdo sobre lo que iban a jugar) uno de ellos usaba su expertez haciendo sufrir a los enemigos, pues sabía que no perdería una vida y de ese modo extendía su turno de juego. El otro, inexperto, optaba por juntar monedas, ir paso a paso para entretenerse, y al diablo el jenga mental que lo demás suponía, de hecho, muchas veces ¡era el tiempo el que lo mataba!, y era común oírle decir "es mi juego, déjame jugar a mí, yo no te digo cómo juegues... ES MI VIDA".

Ciertamente los objetivos establecidos de juegos de hoy son una forma de incrementar su replay value, pero ¿eran las monedas (u otros objetos similares) la forma de hacer replay value en los juegos de NES?... para los que comenzaban jugando sí lo eran, pues se tomaban muy en serio ese papel al juntarlas, mientras los más diestros desesperaban por su turno (estaban en esa espera sufriendo lo insufrible, viendo a sus hermanos u amigos gastarse el tiempo "inocentemente").



Los tejes y manejes de dinero en Super Mario Bros eran para el jugador amateur: el Reino hongo podía esperar por su princesa

Una modalidad que a mí personalmente me gustaba (porque me permitía sacar ventaja con "permiso") era jugar nivel o vida, lo que ocurriera primero, esto porque algunas veces mi compañero me decía "mátame al jefe que yo no paso" (juegos como Batman se me vienen a la cabeza en esta modalidad), pero pasaba que a veces el jefe me mataba, y ahí empezaba el "te dejaste matar para que ya jugaras" (¿entonces qué se suponía que yo estaba haciendo, si no jugar?)...

UN DIABLITO EN MI HOMBRO SUSURRANDO

Voy ahora a hablar de algunos casos particulares en los juegos a dobles, en esos donde se podían hacer "chapuzas", como el robo de vidas que casi siempre empezaba como un "como sin nada" y terminaban en venganza "a lo ranchero", explico.

Existen juegos como Heavy Barrel o Contra donde (quiero creer) los programadores trataron de que ambos jugadores, fuesen diestros o no, jugasen el mismo tiempo, pues si uno de ellos terminaba sus vidas, podía "comer" una vida de su compañero (con el permiso de este); desde luego, los niños no compartíamos esta filosofía, y el robo de vidas a destajo, incluso a veces en modalidad "para que veas lo que se siente", era el pan nuestro de cada día.

En Double Dragon 2 Technos Japan hizo algo magnífico: la modalidad B era la perfecta para hacer que los amigos resolviesen sus disputas en el propio juego (con los malos aderezando la pelea, para así crear un extraño pero loable ring de pelea "todos contra todos"), pasando a ser el compañero de juego el principal enemigo a vencer, y como premio una de sus vidas al derrotarlo (a golpe limpio, ya que si se le tiraba a un precipicio entonces no había premio para nadie). Hay que ser justos con esta propuesta "bravucona" de Technos, pues para Double Dragon 3 se redimieron al permitir que ambos jugadores pudiesen ir a una pantalla de estatus donde podían intercambiar personajes, un modo original para mantener a ambos jugadores en acción sin tener que recurrir a la violencia entre ellos ni al robo de vidas, con el mensaje implícito de que el trabajo en equipo y la camaradería también podían brindar gratas experiencias.



Algunos podrán llegar a considerar lo hasta ahora dicho como una serie de relatos/anécdotas sin mucha mora-

leja, pero hubo algo muy interesante que surgió de todo esto y que es hacia donde se encamina la opinión: rentar "tiempo" con video juegos.

DIVERSIÓN NEGOCIABLE

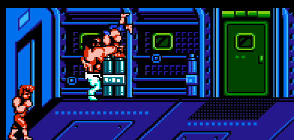


Modalidad B, con "B" de "Buscapleitos"

En mi pueblo (como creo que pasó en muchos otros lugares del mundo), si una idea funcionaba no tardaban en aparecer los imitadores de tal "esquema de negocio". Pero hubo un modo muy particular de negocio que no fue muy visto ni imitado, quizás porque parecía descabellado: alguien comenzó rentando en un local consolas de **NES** por "tiempo" (a mí me parecía harto extraño, aún como niño fantasioso que era, pero los resultados hablaban por sí solos), uno podía comprar desde 5 minutos "premium" que equivalía al derecho de poder cambiar el juego cuando uno quisiera; o 5 minutos "humano normal" que equivalía a no poder cambiar el juego y gastar tus 5 valiosos minutos con un solo juego.

Tiempo después, el dueño, todo un emprendedor sin duda, empezó a negociar ya con "niveles", pues podías por ejemplo pedirle a su hijo que te pasara ciertos niveles, para que tú jugaras los niveles que más te gustaban (incluso algunos juegos los pausaba en stages que solían gustarle a los niños, y cuando rentaban el "**NES** en sitio" solo despausaba el nivel para que ahí jugara el cliente), ¡increíble pensar en semejantes y tan flexibles modelos de negocio!

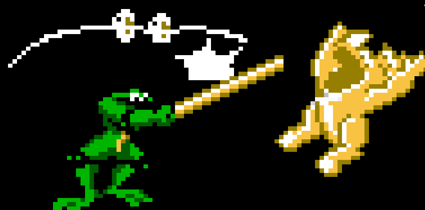
Algunos de nosotros también recordaremos que muchos juegos de **NES**, más allá de aquellos que se trasladaron oficialmente a maquinita (los **Play Choice**, o los **VS**), eran adaptados para fines de lucro: alguien consiguió (o se las ingenió) para ponerles un cronómetro, ya que a los 5 o 10 minutos el juego-maquinita ponía pausa (o hacía un ruidoso pitido y, aunque el juego seguía, el jugador ya no controlaba al personaje) y había que echar otra ficha para continuar jugando, indistintamente de si se era diestro, aunque si uno no lo era y perdía antes de que el juego se pausara, la ficha se terminaba. No dudaría que este tipo de "negocio" haya sido creado a partir de ideas como las del señor de mi pueblo que "rentaba por tiempo" los **Nintendos**.



"No te quedes viendo y ¡AYÚDAME!"

El Sistema, para terminar con algo chusco, ayudó a que también algunos pudiéramos y aprendiéramos a compartir, no siempre era fácil, la lección podía terminar en gritos o con la mamá apagando la tele para que dejásemos de pelear, cosa que nos hacía reflexionar y, eventualmente, nos ayudaba a comprender que "vida y vida" no solo era una filosofía aplicable a los juegos: también era una de las reglas de la amistad en la vida real.

VIDEO JUEGOS DE CONTACTO



Y bueno, la opinión de hoy la he querido hacer en virtud de las cosas que funcionan y que, como en otras cosas, son uno más de los ingredientes que hicieron tan popular al sistema, de esas cosas que tienen que ver con lo intangible pero que tampoco podemos descartar por ese mismo sentido así como así, como inexplicable.

Algunos preguntarán porqué no he metido este artículo en la sección de las anécdotas de la revista, y la razón es porque quería que además del relato, quedará una moraleja y opinión, muy a propósito de todo eso, cosa que haré ahora.

No fueron pocas las peleas auspiciadas por aquellos insanos video juegos del sistema **NES**, pero eso también fue parte del bonito recuerdo que esta época nos dejó. Iba a decir que esos ayeres eran tiempos más nobles, pero la verdad sonaría a carabina 30-30. ¡Pero es cierto!, la violencia entre hermanos parecía muy similar a la que veíamos en los video juegos: tranquila y manejable y, al final, enriqueciéndonos como personas, como en esas historias de las caricaturas donde buenos y manos, luego de aprender una lección, se daban un apretón de manos.

Toda esta luminosa panorámica reminiscente en color rosa fue para llegar al punto central de la opinión: eran estas situaciones "imprevistas" las que fomentaron la grandeza del sistema hasta un cierto punto todavía no definido (valores agregados del juego, me atreveré a decir cursimente).

Las compañías deberían dejar de invertir tiempo y esfuerzo en desmentir habladurías de chiflados como yo, y centrarse en lo que las hicieron grandes: su trazabilidad haciendo juegos.

La anécdota, como oficio, está bien para nosotros video jugadores (en ese rol preciso y definido como tal), no para quien tiene el sagrado deber de entretener; si tan solo un poco de aquel desarrollo de juegos clásicos (y su periferia que no tenía que ver con el juego en sí, como se ha visto) como el que caracterizó a los Megamanes, los Contra, los Marios, etcétera, pudiese conservarse como molde para el nicho que nosotros componemos (jugadores "retro"), verían que en realidad se requiere tan poco para hacernos felices (y hacernos felices no por cuestiones de afinidad como jugadores ellos-nosotros, sino porque tal nicho sigue siendo económicamente rentable), donde sus negocios y nuestra diversión encontrarían un punto en común: el tiempo es cosa indiscutiblemente valiosa para todos, y se amolda mejor a la calidad que a la cantidad.

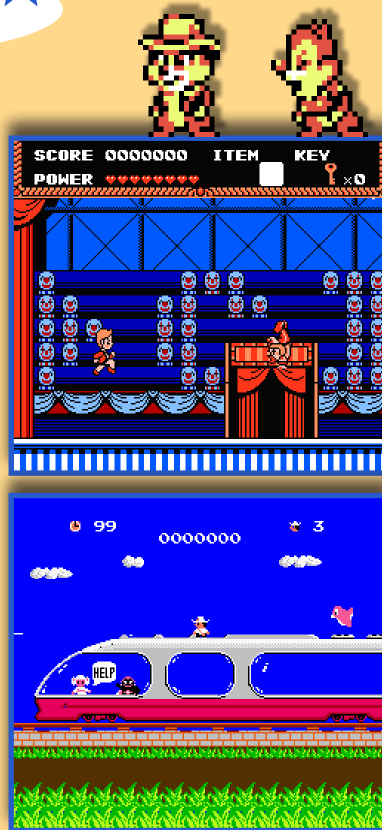


TYGRUS

CONTINUE...

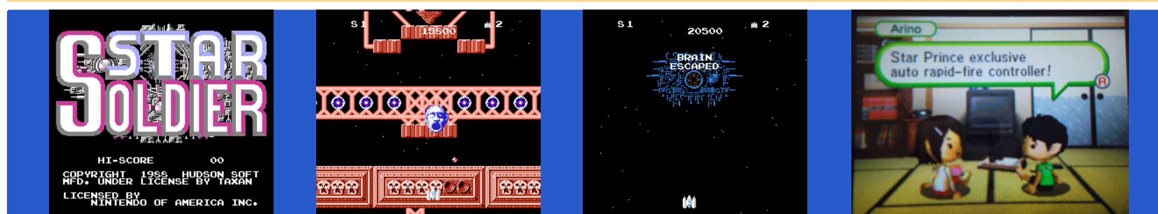


¿Y qué pasa cuándo los peques juegan, se divierten, duermen y sueñan?... en **MagazinNES** trazamos las líneas de un siguiente número, uno que pueda ser tanto de tu agrado como de tu ayuda para resolver esos juegos que te están dando con la piedra en la cabeza. Veamos pues lo que el papel tiene para ofrecer.

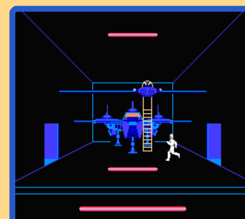


En primer lugar tendremos comentarios de juegos como **Circus Caper**, **Bugs Bunny**, y uno muy peculiar de nombre **Challenger** (donde vemos a la princesa Leia, sí señor).

Y como las historias de conspiraciones nos gustan tanto (bueno bueno, es el síndrome de la paranoia acompañado de no pocos desvelos), tendremos también un Reportaje cargado de misterio en derredor y más en derredor, con títulos como **Hudson Hawk**, **Rescue: The Embassy Mission**, y **Spy Hunter**, y en **Nacion NES** haremos una parada en un sitio pleno de rocas donde el mal acostumbra hacer su nido, no te lo pierdas, que será sensacional.



No se nos olvida que **Star Soldier** (y sus misceláneos) está haciendo fila para dejarnos sin aire en los pulmones con tan renombrado shooter.



Recuerda que también habrá las secciones que vienen de cajón en la Revista, como **Truqueando con el Control**, Los glitches y rarezas de la sección **1492**, o los **Temas de Interés** donde abordamos curiosidades del mundo exterior que tienen que ver con la consola. Eso, más las sorpresas comunes que se acumulen, te estarán esperando en **MagazinNES No. 17**.

¡Hasta la próxima!

:::: Agradecimientos ::::

Gracias a ***Giraluna 94*** por la guía de Bestias Alteradas. Gracias a **Sopaco 23** por compartirnos tan asombrosa ingeniería de su Nintendo Arcade Cabinet, y gracias a quienes celebran esta revista, que ahora cumple 6 años, y con ganas de seguir creciendo más y más a tu lado.

:::: Dedicatoria ::::

Dedicado a los niños en su día. No te excluyas.

MagazinNES
Vol. 6 Num. 2 (No. 16)
Jul-Dic 2012

MagazinNES es una publicación periódica de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los video juegos de **NES**, principalmente.

ESCUCHA EL LLAMADO DE LA ALCANTARILLA





¡FELICES 25 MEGAMAN!

Está muy de moda cumplir un cuarto de siglo, y en MagazinNES no solo celebramos a los Dragones, pues también el niño robot de Capcom celebra bodas de plata.

Busca muy pronto un extenso artículo sobre Megaman, antes de que el siniestro Dr. Willy (y sus poco amigables Robo Masters) consigan sus maléficos planes.

¡NO TE LO PIERDAS!